

Quanto

MICROMAN

MICROMAN PERFECT WORKS



MICROMAN PERFECT WORKS マイクロマン パーフェクトワークス

編集・発行人 徳本健次
発行所 株式会社ネコ・パブリッシング
〒152-8545 東京都港区碑文谷4-21-13
電話 (03) 5723-6004 (編集部) (03) 5723-6013 (営業部) (03) 5723-6012 (広告部)
発行日 2005年6月14日 ©ネコ・パブリッシング

定価 2000円 本体1905円 Printed in Japan
雑誌 67289-8



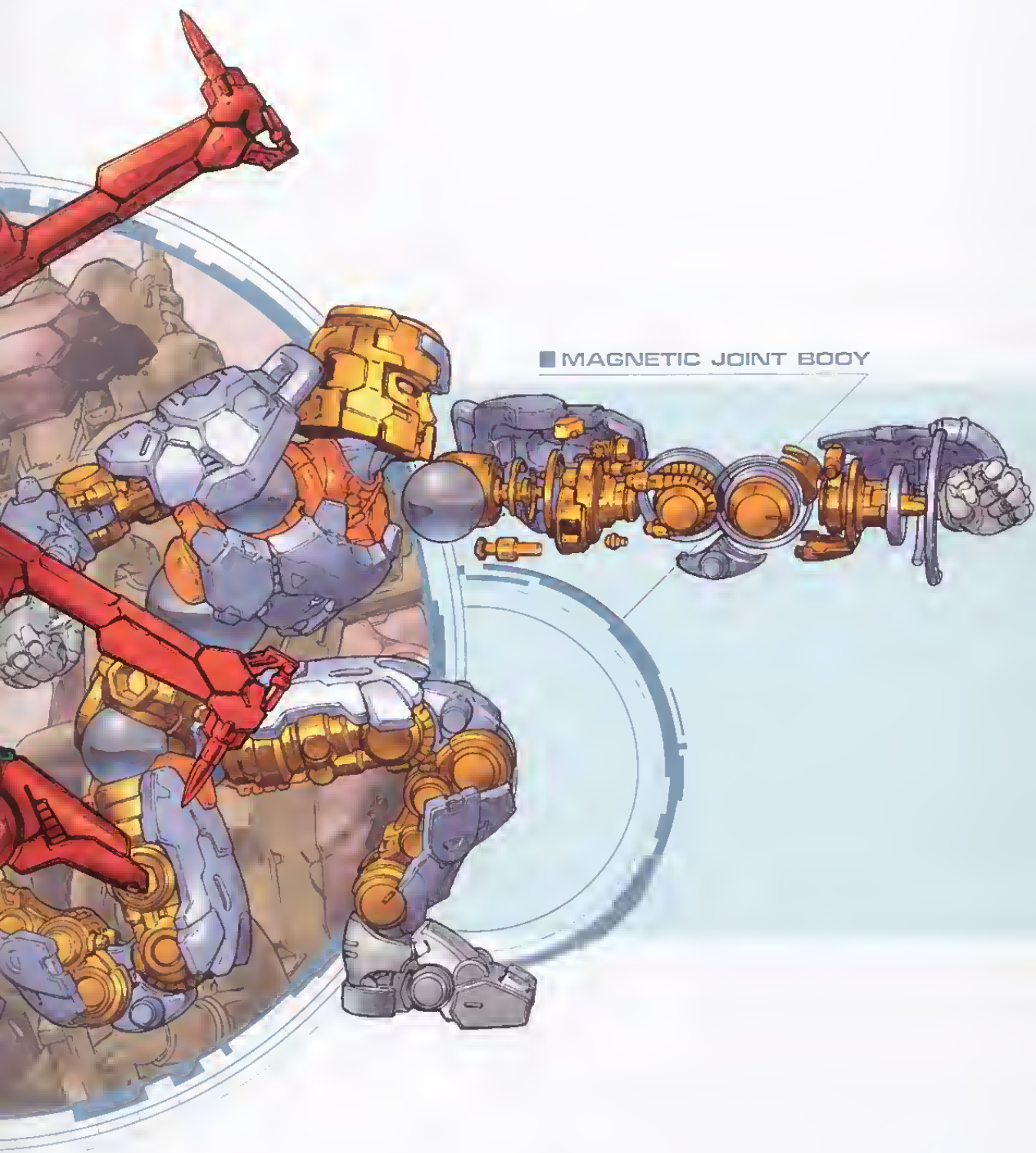
9784777003082



1929476019059

ISBN4-7770-0308-6

C9476 ¥1905E



■ MAGNETIC JOINT BODY

MICROMAN PERFECT WORKS

MICROMAN
SINCE 1974

NEKO MOOK 808

マイクロマン パーフェクトワークス

株式会社タカラ・監修
梶野秀介・編





MICROMAN PERFECT WORKS

ミクロマン パーフェクトワークス

PROLOGUE

2003年に小社刊のオモチャ情報誌『Quanto (クアント)』で連載を開始した新生ミクロマン。
おかげさまで読者ならびにミクロマンファンの皆様の熱烈な支持を得て、
年月を経るごとに掲載形態も「オフィシャルCGフォトストーリー」から、
「オリジナルコミック」へと発展を見せつつ、今日まで同誌の人気コーナーとなっております。
また、昨年夏には、2バージョンのオリジナルフィギュアが付属した『マガジンゼロワン』も発売、
これも大好評となり、こうしたクアントと新生ミクロマンとの関わりの、
いわば総決算として本書の企画があがったのは、実は2003年の暮れの事でした。

それから早くも1年と半年近くが過ぎ、ミクロマンシリーズの発売元である株式会社タカラ様の
全面的なバックアップにより、いよいよこの記念すべきタイトルを、皆様にお届けできる運びとなりました。

もちろん内容は、『パーフェクトワークス』というタイトルの通り
新生ミクロマンの魅力を余すところなく網羅した永久保存版！

それでは、じっくりとお楽しみください！

『Quanto』編集長 畑山護之

003 CHAPTER 1 THE NEW WARS

マイクロマン2005

019 CHAPTER 2 REBORN

マイクロマン新生

033 CHAPTER 3 INTERVIEW

マイクロマンスタッフ

065 CHAPTER 4 PROGRESSION

マイクロマンワールド発展

077 CHAPTER 5 CG PHOTO STORY

マイクロマンストーリー2004

125 CHAPTER 6 THE NEW WORLD

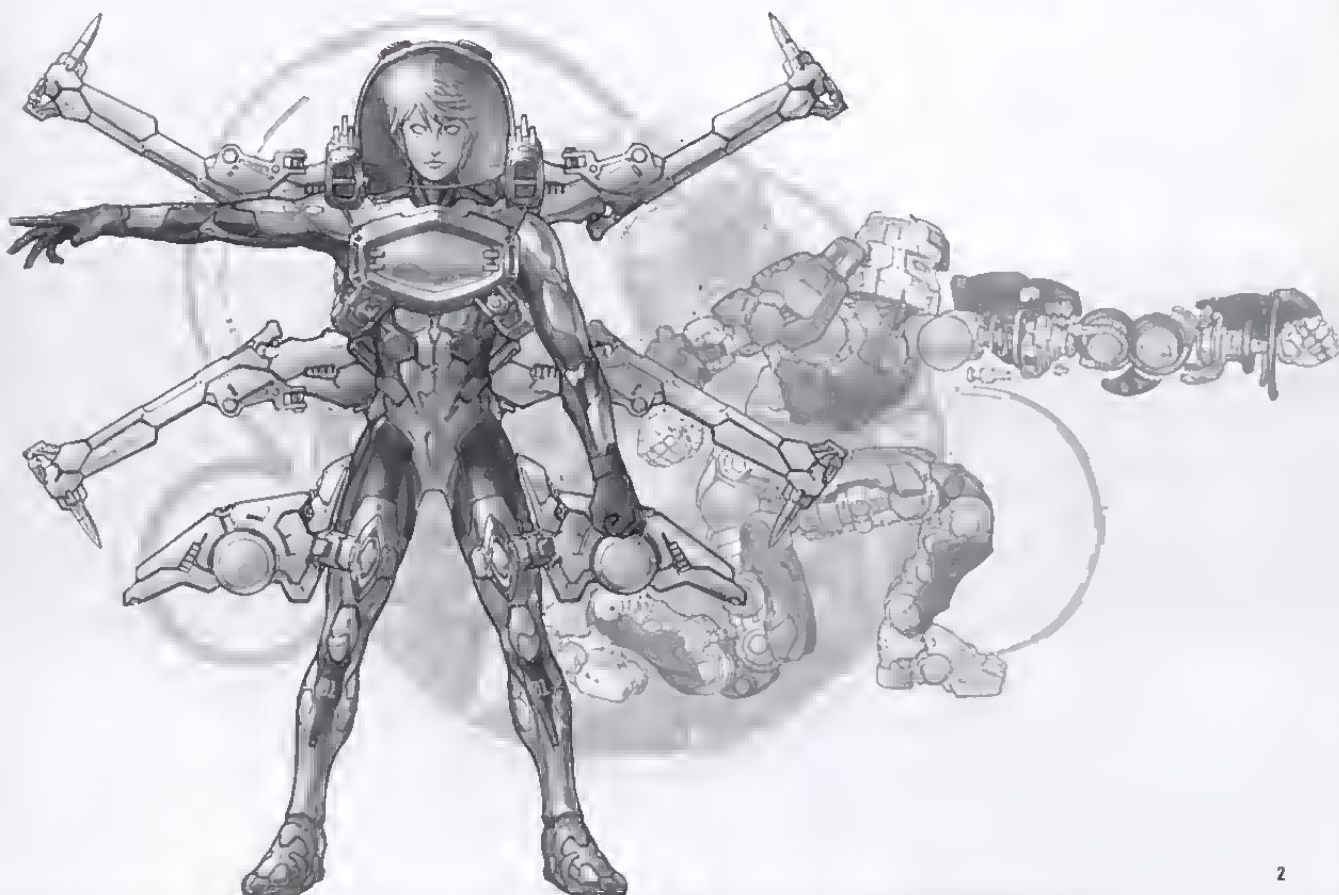
マイクロマンワールド増強

C O I U M N

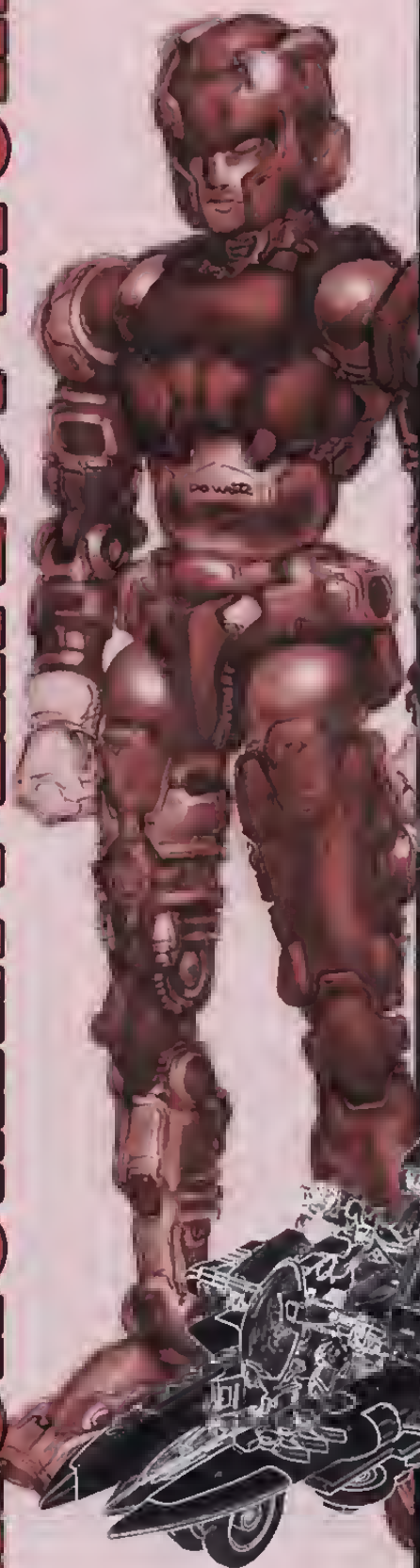
- 018 Comic DATA コミックの基本設定
- 032 Prototype Color 未使用カラーリング
- 064 Naming ネーミング
- 070 Quante クアント誌面展開
- 122 Official Site オフィシャルサイト
- 123 Promotion 販促物
- 124 Advertisement 広告
- 136 Magazine ZERO ONE マガジンゼロワン
- 142 Limited Editions 限定品

E x p l a n a t i o n

- 004 Microman 2005 コミックストーリー
- 030 Special Report 中国工場レポート
- 034 Body(MALE) 男性素体
- 040 Oisign Prototype 検討用デザイン
- 044 Body(FEMALE) 女性素体
- 052 Bio Suite バイオスーツ
- 058 Early Planning ストーリー初期設定



MICROMAN PERFECT WORKS



CHAPTER 1 THE NEW WARS

マイクロマン2005

身長約10cmのフィギュアシリーズ「マイクロマン」。2004年までの発展をベースに、2005では新しい局面を迎える。時代を駆け抜けるニューキャラクターたちの紹介とともに、彼らが活躍する新しいマイクロマンワールドを公開していこう。

MICROMAN 2005

マイクロマン2005ストーリー

マイクロマンワールドが、新しい時代を迎えた。2005年のキーワードは「古代」だ。
マイクロマンとアクロワイヤーズの戦争から3年後、復活するアクロワイリス。
突如暴走したマグネマイクロマン、そして古代の恐怖にマイクロマンが挑む！

マイクロ兵器戦争が終わり、世界にはつかの間の平和が訪れた。
しかし新たな驚異が、今胎動を始める……。ペルー郊外の洞窟から発生したアクロワイリスを調査していたマグネフォースに突然の異変。そして未知の恐怖の影。
戦争終了後、機密組織と化したMICROは、ロードフォースを派遣してこの謎を解明しようとするが、事態は予想外の方向へ悪化していく。

リンセ＝魔匠（リン）は、マイクロマンカイトとともに謎の古代アクロワイヤーズの影を追いつつ、MICROとマイクロヒューマノイドの現状を目の当たりにする。果たして人類とマイクロマンは自らを囲う、大いなる障壁を打ち壊すことができるのだろうか？

フォボス、アトラス、メティスの初類型マグネフォースに随伴したアキレスは、洞窟内において、突如邪惡に支配されていくフォボスたちを目の当たりにする。彼らが口々に免する『皇帝陛下』とは一体何なのであろうか。



儀式を始めよう

ではないか

アキレス

マイクロマン 古代に挑戦!!



マイクロマンカイト

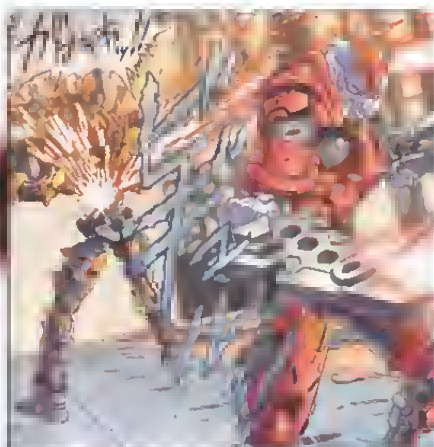
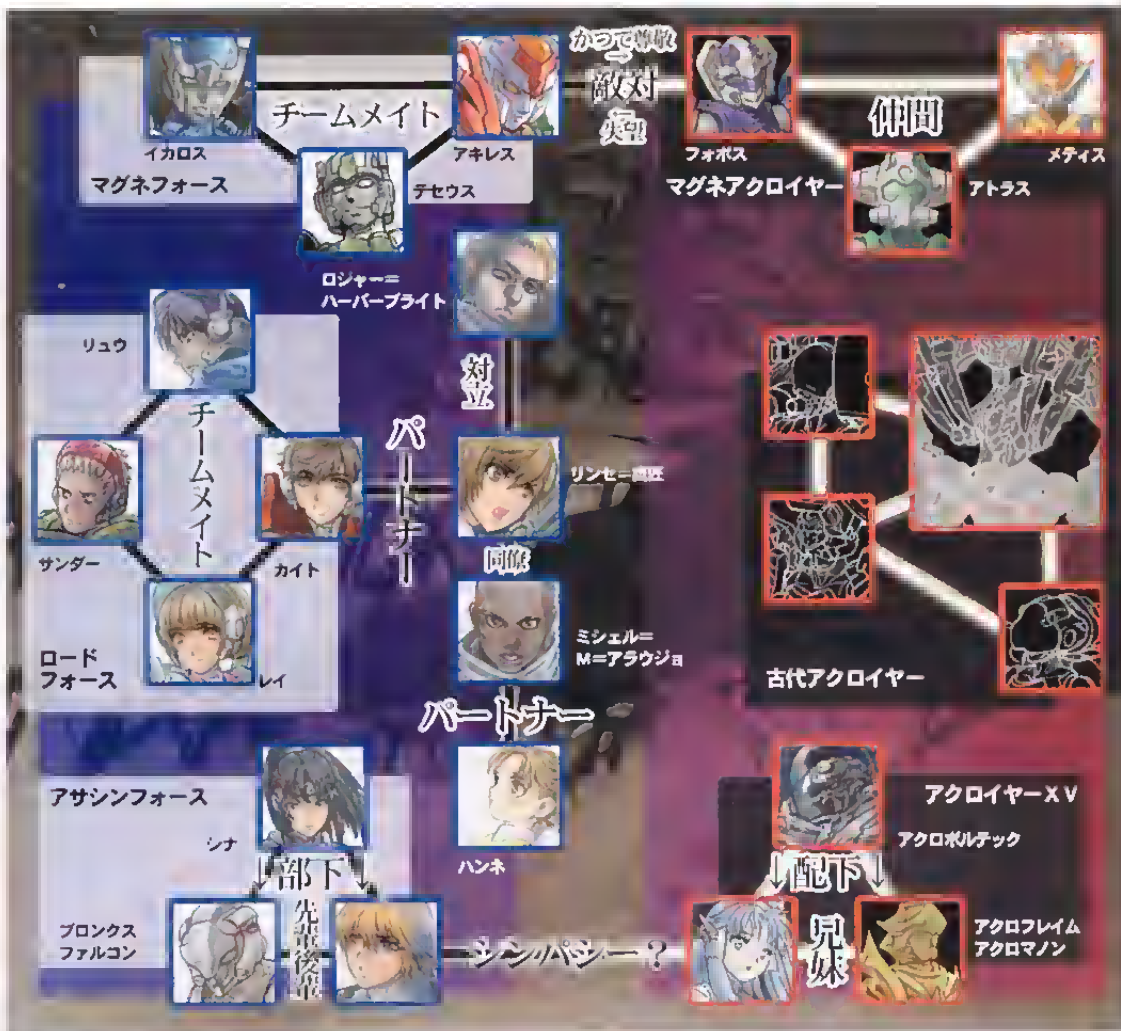
新造気鋭のマイクロチーム「ロードフォース」のリーダー候補生。まだ未熟な面もあるがポジティブで思慮深く、その前向きな姿勢は周りの仲間だけでなく、いつしか人間をも変えていくのかもしれない。アクロワイリス殲滅プロジェクトで、リンセとコンビを組んで戦うことになる、カレー好き。



リンセ＝魔匠

通称リン。24歳。日系ペルー人の元若護衛。アクロワイリスの影響をまったく受けない体質であるために、M.I.C.R.Iに捕らわれ、アクロワイリス殲滅プロジェクトへの参戦を強いられる。しかし3年前のマイクロ兵器戦争で母を失って以来、マイクロマンを憎悪している。

この相関図は、各キャラクター初登場時のものである。
キャラクターが動き始めることでどのように変化するか、
今後のストーリーに注目していただきたい。



マグネアクロイヤーと呼称される事となったか
つての先輩、フォオスたちを強制回収する任を負
わされたアレスらにマグネ・フォオスたち。
一歩一歩世界を破壊に追いやるうとする古代ア
クロイヤーたち。
そして前戦争の勇者たち。前戦争の仕掛人たち。
さまざまなキャラクターの思惑が交錯するな
か、リンとカイトはすべてを解放するために走り
続ける。

2004ワールドの世界観を引き継ぎつつ、より
ハードに、そしてよりホットにパワーアップし
たミクロマンたちの活躍に、今後も目が離せない。

ロードフォースの陵上要塞ロードスバルタン。これは商品用カラーリング準備稿だが、コミックでの登場も近い。

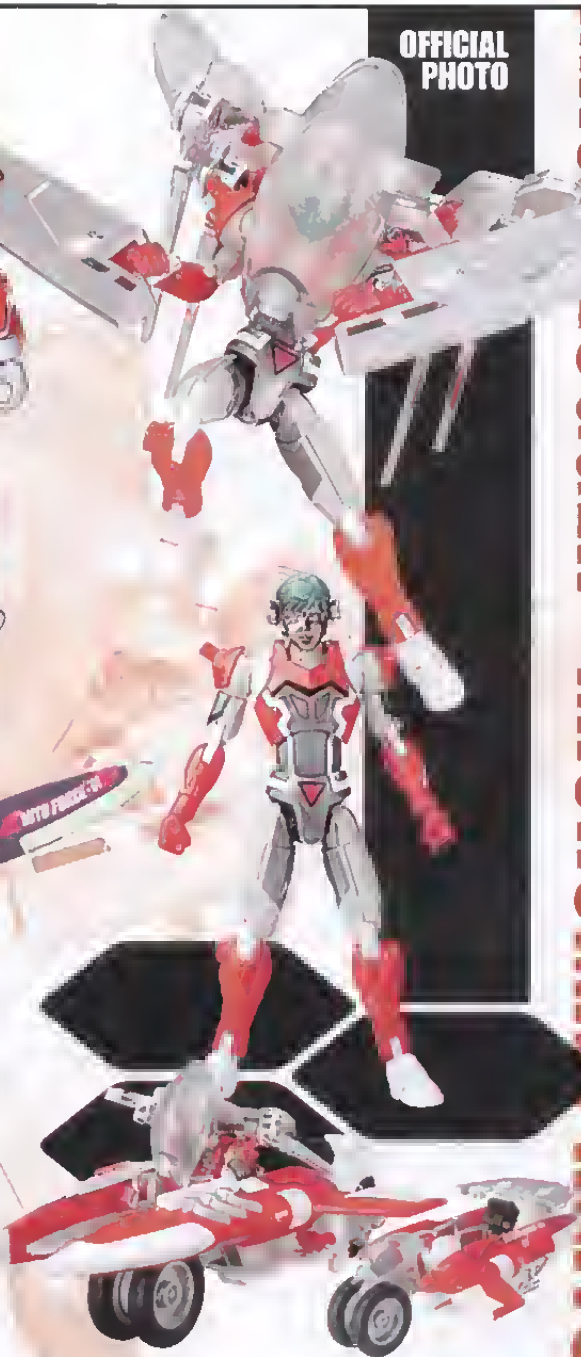
そして復活する
最強の敵——!!



COLORING IMAGE



OFFICIAL PHOTO



マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

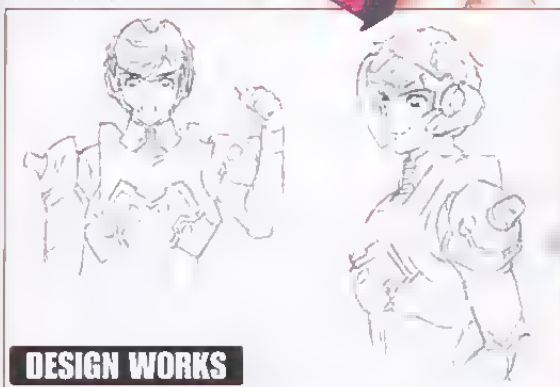
マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マイクロマンの名称は、キャラクターイメージと商標などの兼ね合いを含め、タカラサイドで決定される。カイトは「マガジン（セロワン）」に登場した同名キャラクターとは別人。

マッハスラッガーの準備機。サイドカウルとハンドルの形状こそ製品版に近いが、あとは基本的なフォルムを残して、前輪カバー、スラッガーウィングの有無などが大きく異なる。



DESIGN WORKS

全身デザインとは異なる、カイト顔アップの面構。ハヤテより若干幼さの残る、未熟な少年系ということでデザインされた。

DEVELOPER'S COMMENT

明快な漫画の主人公を前提に考え、アニメのキャラデザインなどで活躍されている中原れいさんにボディのデザイン付けを依頼しました。またあわせて初期段階で漫画家さんに若くて元気なイメージで面構を起こしていただき、玩具の試作に移行していきました。パイザーの表現は玩具にするとレンズ効果を招いてしまうので、そのあたりは配慮しています。マシンのフォルムは初期の構想からだんだんと派手にしていきました。リーダーマシンという事で。



2005年6月発売 定価:1,680円(税込)

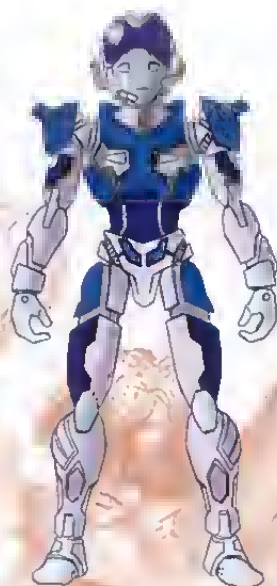
瞬間的な決断力と非常に優れたスピード系身体能力を持つ、若きリーダー候補生。まだまだ未熟で先走りのミスが多いものの、持ち前の行動力で苦境を切り開くポジティブな性格で、周りの者に勇気を与える（基本設定より）。マイクロマン2005の主軸を担うキャラクターとして発売される「ロッドスパルタン」シリーズの主役格。極彩色のカラリングとゴグル、つま先の新規可動軸が特長。セットのマッハスラッガーは、ウィング基部が反転する航空機型バイク。ロッドモビルのパーツをマイクロマンに装着したカイトのスパルタンフォームは、V字ウィングと逆手斬りのエアスライサーが特徴的な空戦装備だ。

OFFICIAL

COLORING IMAGE

ロードスバルタンシリーズに付属するリーフレットには、リュウを中心に結成直前のロードフォースのエピソードが、新撮写真入りで描かれる。ロードフォースの特徴的なプロトタイプを付けて、ミクロテクスキンのままの4人が登場している。

RS-02 ライドバイソン+ミクロテクスキンのリュウ



ライドバイソンの準備稿。全体的な印象は製品版と変わらないが、カラーリングで大きく違って見える。フレーム部分を見るに、この頃から合体システムは完成していたと思われる。



DESIGN WORKS

カイトとは違った、大人で細面の美形キャラを意識してデザインされたリュウのフェイスパーツ。後頭部やゴーグル基部は、この時点で面取りが統一されている。

2005年6月発売 定価: 1,680円 (税込)

ロードフォースの副官。常に冷静で、この世の全てを論理で割り切ろうとするクールな論理至上主義者。人間に指図されていることを嫌う（基本設定より）。未熟なカイトを常にサポートするサブリーダー。彼の愛車ライドバイソンは、レーサーレプリカをベースに巨大なウイングが付いたスポーツ系。スバルタンフォームは、ライドバイソンに装備されたありとあらゆる火器を全身に装着した砲撃形態だ。

DEVELOPER'S COMMENT

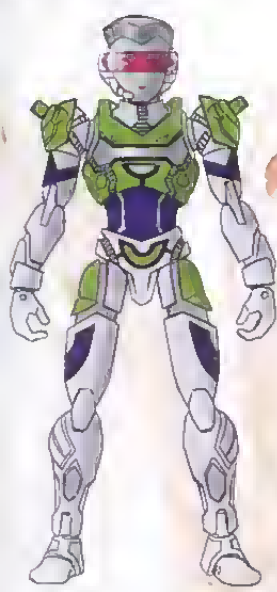
リュウと同様にキザなイメージで進行了ました。ライドバイソンの名称は中央から蛇のようにくねらせるギミックから命名しました。写真でもありますが、もともとはサンダー用で考えていたものです。



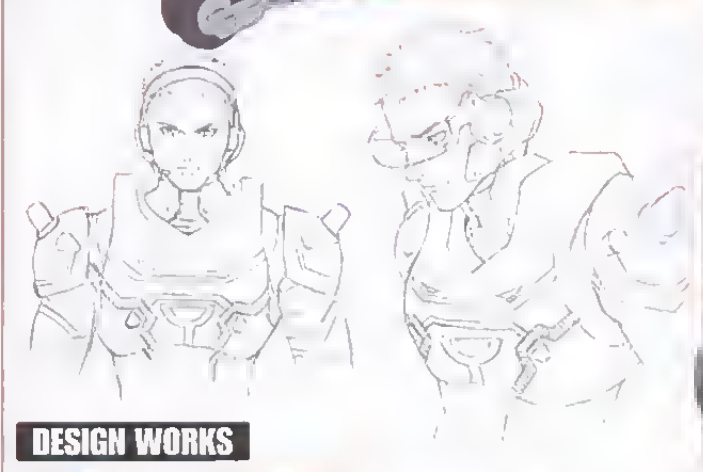
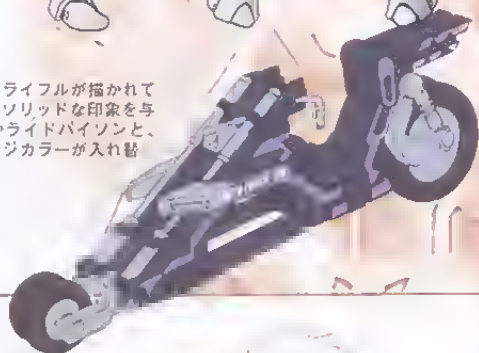
RS-03 デルタファントムとマイクロマンサングスター

OFFICE PUP

COLORING IMAGE



一番特徴的なデルタライフルが描かれていないなど、かなりソリッドな印象を与える準備稿。何故かライドバイソンと、マイクロマンのイメージカラーが入り替わっている。



DESIGN WORKS

サンダーは、準備稿では角刈りだったが、これは海外のアクション俳優を意識してデザインされたため。やや大柄をイメージさせ、実際の造形ではやや小顔になっている。

DEVELOPER'S COMMENT

短髪なイメージで造形師さんと打ち合わせましたが、どうしても玩具にするとこの種の髪型の表現は似てしまいます。デルタファントムの名前は合体時基礎となって見えなくなる意味から試作版さんのスタッフの方が思いついたものです。



2005年6月発売 定価:1,680円(税込)

爆発的なパワーを秘めた明るい体育会系のマイクロマン。直情的で融通が利かず、不平不満をハッキリと解決しようとする感情至上主義(基本設定より)。ロードフォースのパワーファイターの役割のキヤクター。彼のロードモビルは、先端に巨大な主砲デルタライフルが装備されたアメリカンタイプバイク。スパルタンフォームではこのライフルを武器に、全身にブースターシエルやエネルギーパネルなどのアーマーを装着する長距離砲撃系にチェンジ。

OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



初期段階ではレイはバイクに乗らずアジルキャリバー部に搭乗、代わりにミクロロボットが運転するという案が存在した。

キャタピラ付きの陸軍系ボケパイという、製品版とは大きく違うサイドキャリバーの初期画稿。逆にアジルキャリバーは準備稿から完成されたデザインであることが伺える

DESIGN WORKS

万人好みの美少女、というオーダーでデザインされたレイの頭部。ボニーテールなどがそのまま造形されているのがわかるだろうか。

DEVELOPER'S COMMENT

一次試作段階までこのサイドカーは男性ミクロマン用マシンとして考えていました。デザイン、合体パターンもいろいろと変えていきました。キャラクターデザインを担当してくれた中原さんの名前をさりげなく設定に盛り込んでいます。



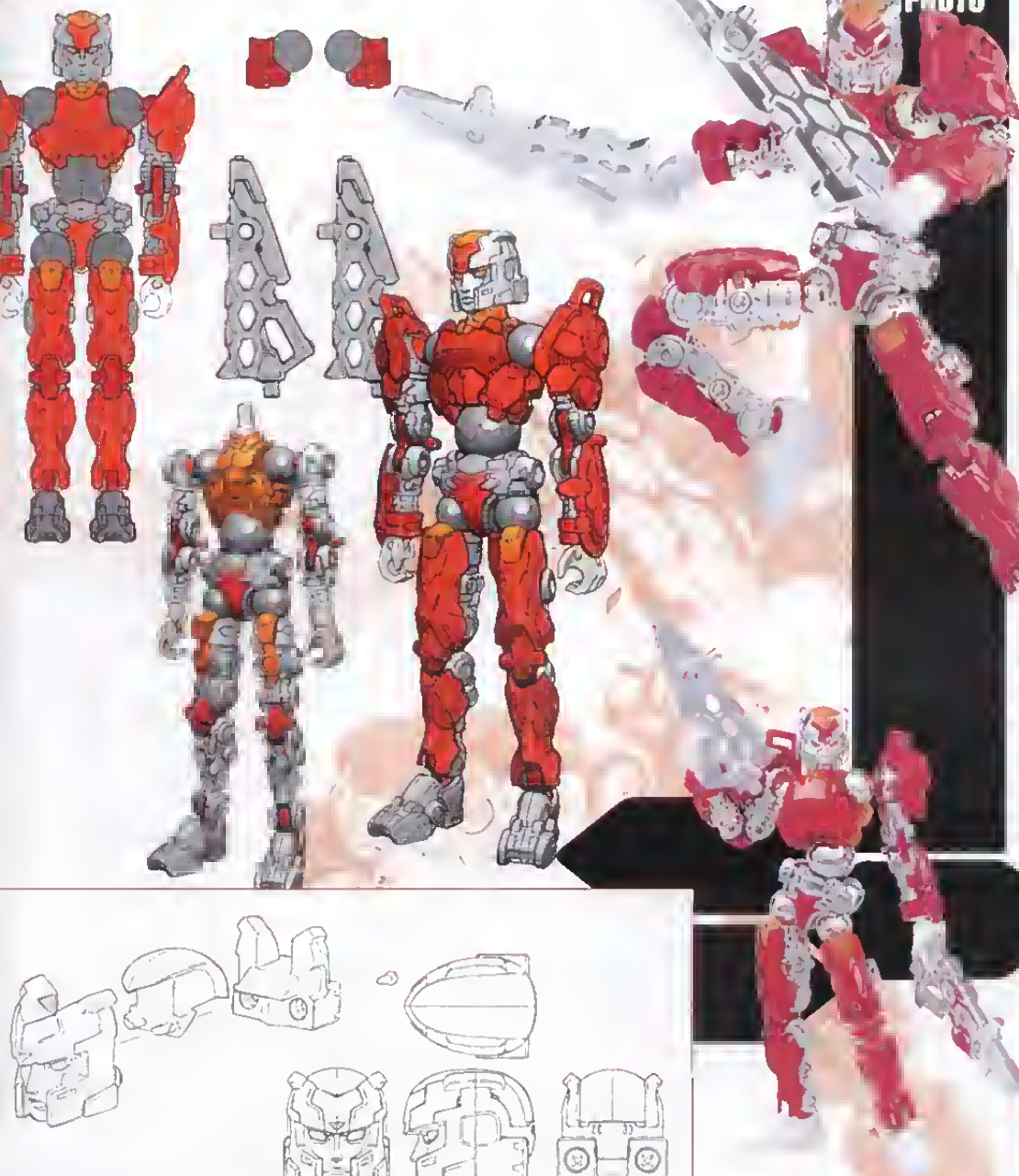
2005年6月発売 定価: 1,680円 (税込)

コンピュータの扱いに長けており、各種データ解析を得意としている。罪人をも思いやる優しさを持つため戦いには否定的だが、戦闘は倒すためではなく、チームメンバーの安全を守るためと割り切り参加している(基本設定より)。ロードフォースの紅一点ミクロレディ。新規に起こされヒップラインが強調された廉パーツや自然な流れのボニーテールが特徴的。彼女のサイドキャリバーは未来型サイドカーだが、スバルタンフォームは、サイド部分のアジルキャリバーをそのまま砲台にするという大胆なフォルムになる。

MGM-01 マグネミクロマン アキレス

OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

頭部パーツ構成案。4面図なども添えられている。集光樹脂を別パーツ化する旨が、この時点ですでに描かれているのがわかるだろう。

DEVELOPER'S COMMENT

開発初期段階では「マグネタイタン」などのコードネームで進めていた新マグネモ素体。一次機構試作を元に外付けデザインを篠原保さんと詰めていきました。肩のダブルボールは、篠原さんのアイデアで、うまく本試作に反映できるか不安でした。もともとタイタンのメカ顔イメージでしたので、目の集光パーツはこちらからリクエストしました。外装アーマーを着着する仕様になってからは、肩口の削り込みと磁石とヨークの厚み、スペースについて幾度も試作を修正・トライし、結果的には篠原さんのデザインイメージに近づきました。足首は当初ダイキャスト使用で試作まで作りましたが、生産コスト段階ではまりそうだったため、「足の裏にも磁石入れちゃえ！」的なノリでした。

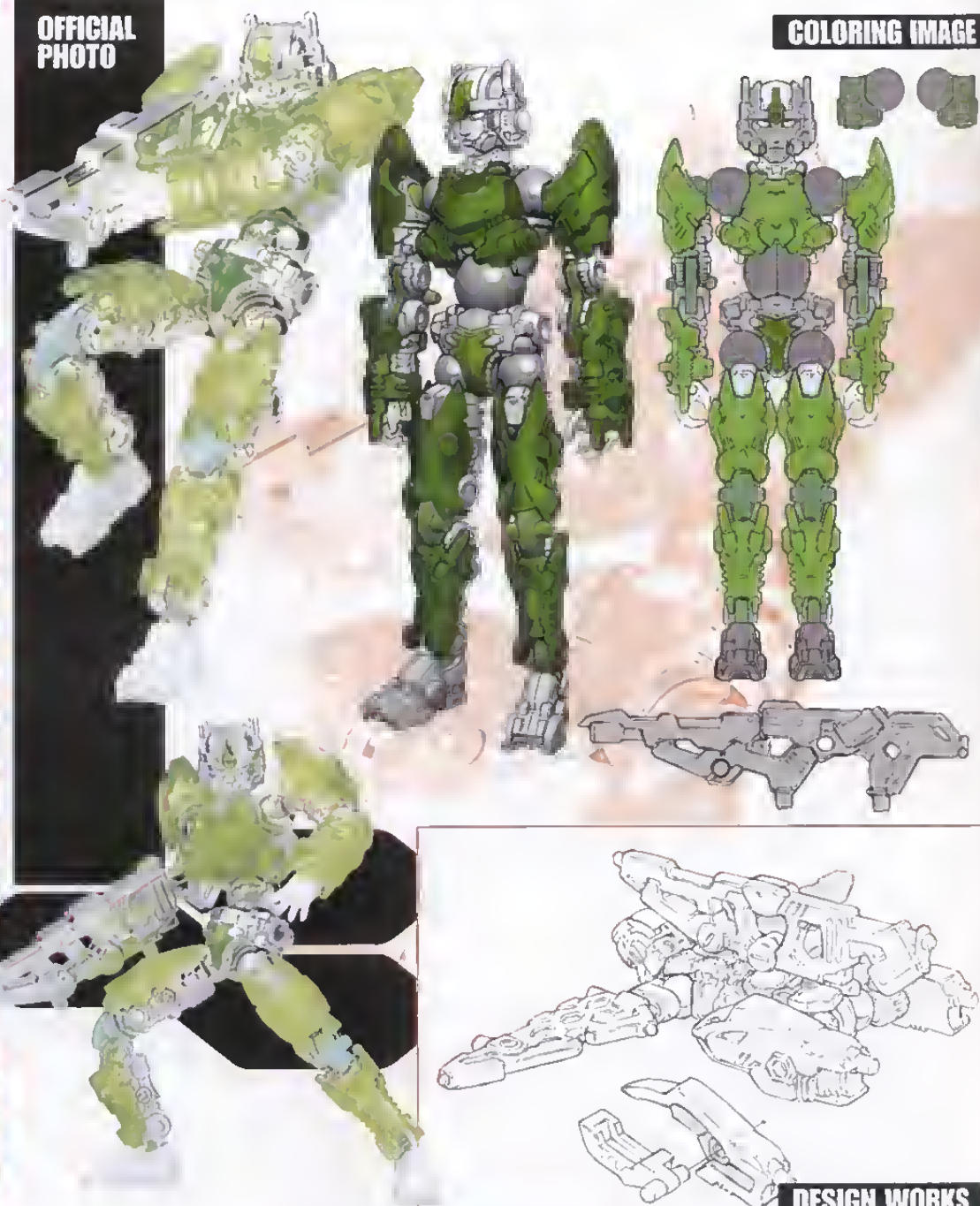


2005年4月発売 定価:1,575円(税込)

2005ミクロマンのファーストラインナップ。磁石を内蔵した胸部・腰部パーツに、11ミリの鉄球で胴体を接続、8ミリの鉄球で四肢を接続した「マグネミクロマン」。アキレスは、このMGMシリーズ3体のうちのリーダー格で、冷徹なまでに悪を憎むが、今ひとつ感情表現が未熟で、笑うことができない(コミック基本設定より)。全身に装着した真紅のペリオスアーマーは、抜群の耐熱性能を備えている。標準装備である一対のマグネウイングはライフルおよび剣として使用することも可能。

OFFICIAL
PHOTO

COLORING IMAGE



2005年5月発売 定価:1,575円(税込)

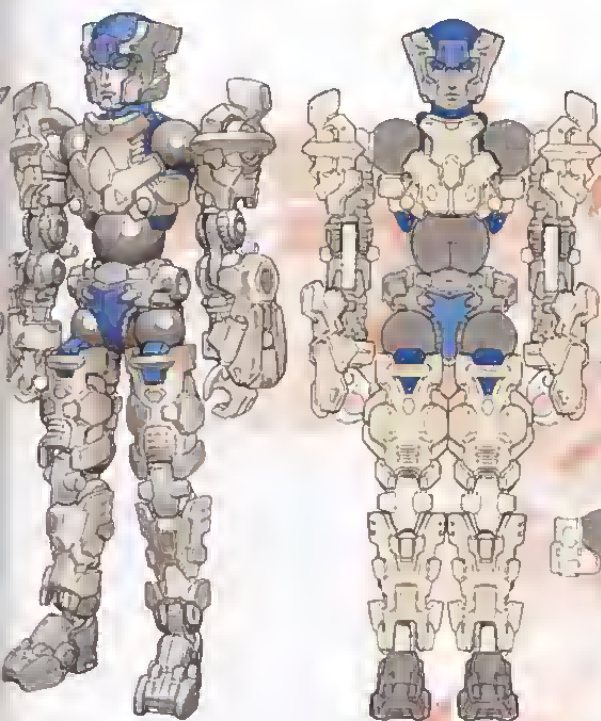
マグネミクロマンの一人で、明るい性格だが、フォボスたちがアクロウイリスに感染したことを誰よりも深く悲しんでいる(コミック基本設定より)。装着しているガイアアーマーは、あらゆる衝撃に対して耐性がある。頭部の集光樹脂パーツはホワイトクリアで、他のマグネミクロマン同様、頭部から採光することで両眼が発光する。標準武器のデュアルガンは、前後で分割することができ、それぞれを小銃として手に持たせることが可能である。

DEVELOPER'S COMMENT

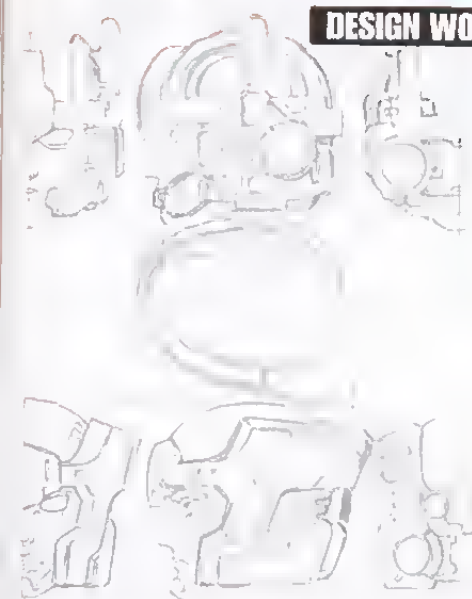
ミクロマンチームに必ず1人は存在するクリアグリーンタイプ。M123ミラーと同じ色に合わせました。デザイン的には一番気に入っています。試作で透明の部分を銀メッキしたタイプも作りましたが、それはそれで金属感があり、良かったです。



COLORING IMAGE



DESIGN WORKS



テセウスとイカロスの顔デザインスケッチ。商品では1センチ強のサイズながら、精密なモールドがデザインされており、立体として飽きの来ないものとなっている。

2005年5月発売 定価: 1,575円 (税込)

DEVELOPER'S COMMENT

ギリシャ神話でいうと「翼」というイメージがありますが、今思うと「アキレスの武器/マグネウイング」はこいつに付属させたほうがぴったり来ていたのかなとも思います。



計算高い性格で心理戦が得意だが、やや人当たりが悪く、時としてアキレスと対立することもある。マグネアクロイヤーたちには全力で立ち向かうが、密かにフォボスたちをアクロウィルスの呪縛から解放放とうとしている(コミック版基本設定より)。マグネミクロマンの一人で、装着しているのは耐冷性能の非常に高いセラネアーマー。装備する武器はブリストクロー。マグネミクロマンの武器では唯一、可動部を持っている。

MICRO PICK UP

イカロスは「イカロスの翼」が有名だが、アキレスのマグネウイングを開発したのがイカロスであるというアイデア草案も存在する。ただし神話と違い、マグネウイングが溶けて

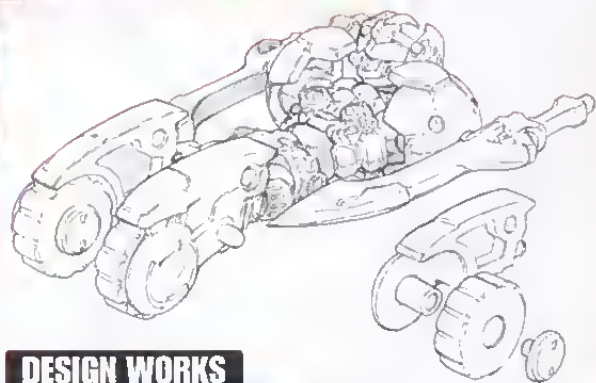
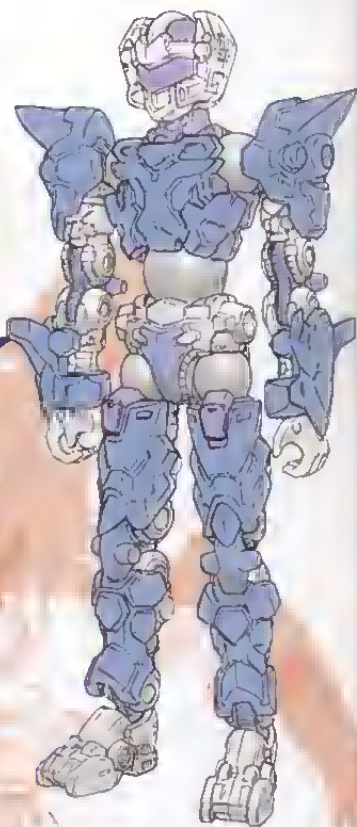
MGGM-03
マグネミクロマン
イカロス

OFFICIAL
PICTURE



MGA-01 マグネアクロイヤーオボス
MAGNETIC ACHRO IYER OBUSOFFICIAL
PICK UP

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

2005年4月発売 定価:1,575円(税込)

元はM.I.C.K.O.の初期型マグネミクロマンだったが、アクロウィルスに感染したことで、破壊活動を好むマグネアクロイヤーのリーダー格となる（初期設定より）。マグネミクロマンと同時に発売されたマグネアクロイヤーの一人。装備するアイマーは、敵から受けた衝撃を吸収して、相手に衝撃派として弾き返すハデスアイマー。武器のマグネスピナーは、打撃・回転によるダメージなど、あらゆる用途に使用することができる。

アクロイヤー3体の武器と組み合わせると、マグネオデッセイが完成する。

DEVELOPER'S COMMENT

こちらは「マグネアクロイヤーサイド」として後発でデザインが上がってきて、その際藤原さんに「恵なのにカッコ良すぎではないですか？」といった覚えがあります。合体して車になるための車輪を武器にするわけですが、設定上どう活用するかデザインメイトと悩みました。



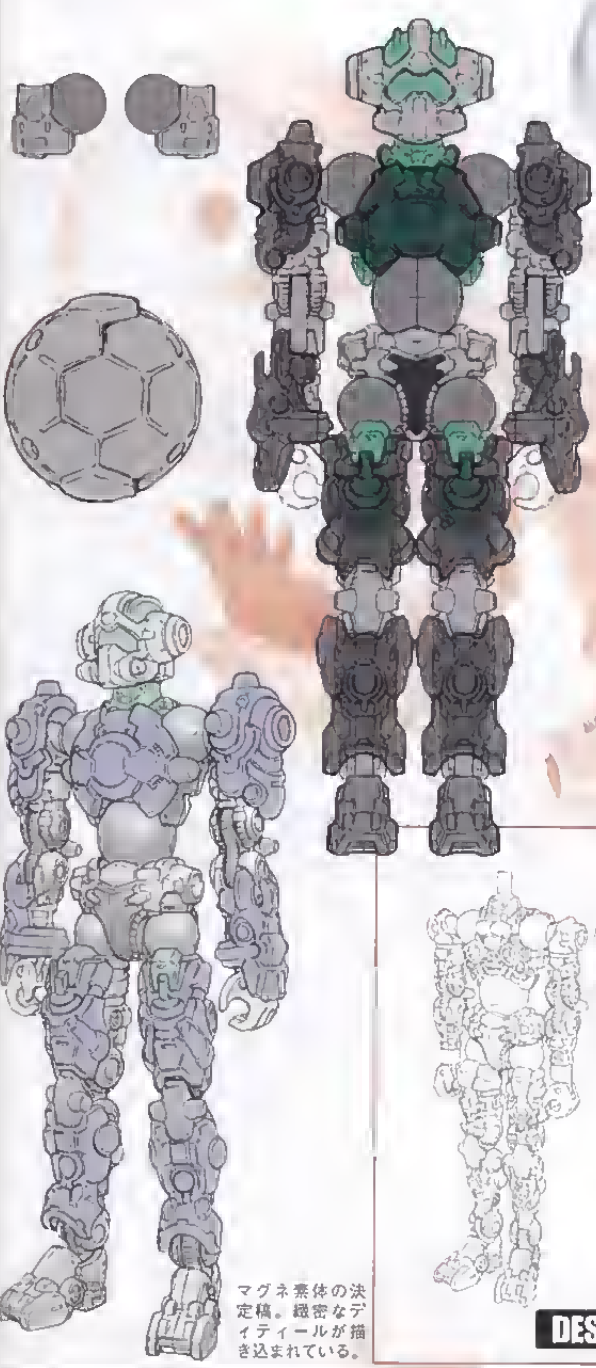
アトラスのグラビティボールは、ギリシャ神話のアトラスが天を背負っているビジュアルがモチーフ。ちなみにマグネミクロマンのパッケージに表記されている「マグネモ」は、磁石とそれを挟むヨーク鉄板、および鉄球を利用したジョイントの名称で、「鋼鉄ジュー」時代からのタカラの登録商標。

MGA-02 マグネアクロロイヤーアトラス

OFFICIAL PHOTO

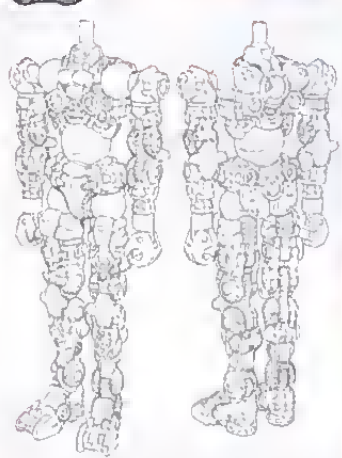


COLORING IMAGE



マグネ素体の決定稿。緻密なディテールが描き込まれている。

DESIGN WORKS



2005年4月発売 定価:1,575円(税込)

DEVELOPER'S COMMENT

一番頭部も大きく、ゴツイ感じがあります。篠原さんと試作を見て、設計段階でもう少し頭部を締めましょうか？ などと検討しましたが、結局そのままで行きました。クリアーに近いスモークのアーマーマーがボリューム感を押さえて、良い感じになりました。武器も好きです。

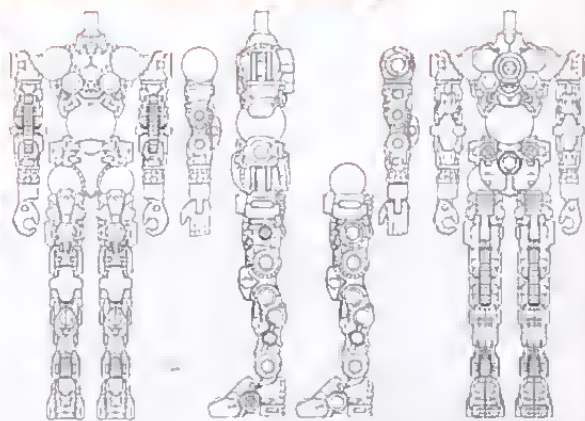
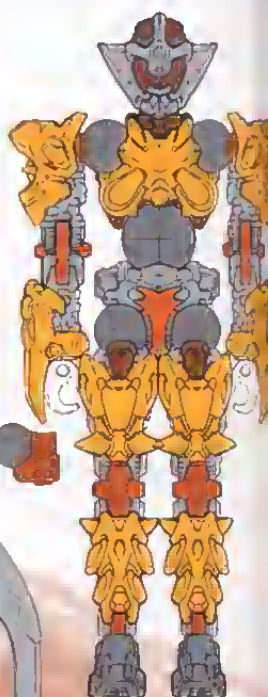
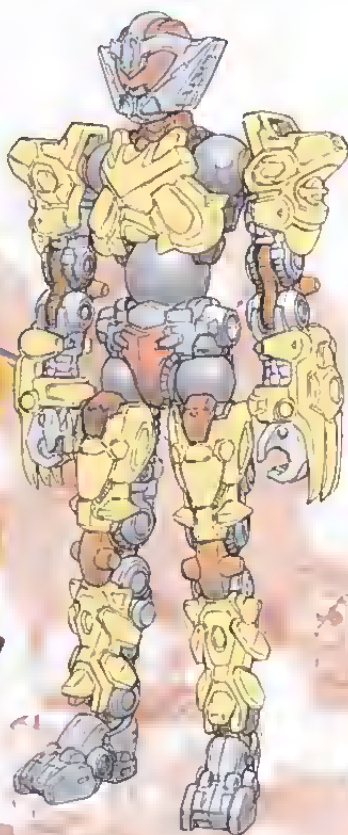


フォボスとともにアクロロウイルスに感染したマグネアクロロイヤーの一人。自分に害が及ばないことを第一に考える卑怯な作戦参謀だ(基本設定より)。クリアブ라운のカオスアーマーマーは、自分の身体を透明にすることができる。標準装備のグラビティボールは、巨大なサッカーボール状の武器で、そのまま使用したり、2分割してアーマーマーとして使用することも可能。また半球と半球をつなぐジョイントも内蔵されている。

OFFICIAL
PHOTO

COLORING IMAGE

MGA-03 マグネアクトロイヤーメティス



DESIGN WORKS

2005年5月発売 定価:1,575円(税込)

アクロウイルスに感染したマグネアクトロイヤーの一人。単独行動を好み、己の強さだけを求める求道者。自分より強い者と戦うときだけその力を発揮する(基本設定より)。装備するアレスアーマーは、自らの精神を高揚させることで、戦闘力を倍加させることができる。サイドスラッシャー日本刀と背竜刀の中間のような曲刀である。ちなみに腕アーマーに3ミリリットルがあるのは、イカロスとメティスだけの仕様。

DEVELOPER'S COMMENT

マグネフォースが決定してからは、時間がバツンバツンになり、試作・デザインとも最後に上がってきたのがメティスでした。このあたりになると毎日各パーツごとにばらばらと試作が上がってきてはチェックして……みたいな状態でした。キャラ設定的には侍のような口調でしゃべる……など漫画家さんにリクエストしました。



マグネ素体の3面図。企画当初のイメージスケッチでは、胴体の鉄球部分にタンポ印刷が予定されていたが、オミットされている。

アサシンフォース ACROBASTIN FORCE

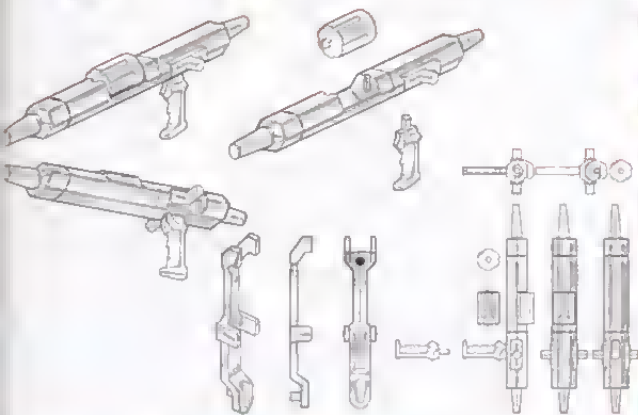
コミック版マイクロマン2005には、オリジナルマイクロマンが登場する。
ロードフォースたちの活躍をメインストーリーにしつつ、彼らのサブストーリーも見物。
人気キャラが本場に商品化されるキャラクターオーディションも開催された。

甘めえモノは嫌いなんだ。
特におめエみたいなんだ。

ブロンクス銃。ダイアンのマイクロバスターの発展型ではあるが、トンファーとして運用することも可能。これはキャラクターオーディションの当選時用に起こされた画稿だ。リボルバーの再現などが確認できる。

ブロンクス

頭部を不可逆性のヘルメットで包み込んだマイクロマン。享楽主義者だが、自分の前にはだかる者には、たとえば味方であろうとも一切の容赦をしない。二丁拳銃による銃撃戦のエキスパート。



ファルコン

コンドールで戦う若きマイクロマン。肩部のエアロファイテクターで機動性とスピードを増強させて任務に挑む。決してぶっさらばうてはないが、敵数が少なく、人間間からもマイクロマンからも離れて孤独を好む。



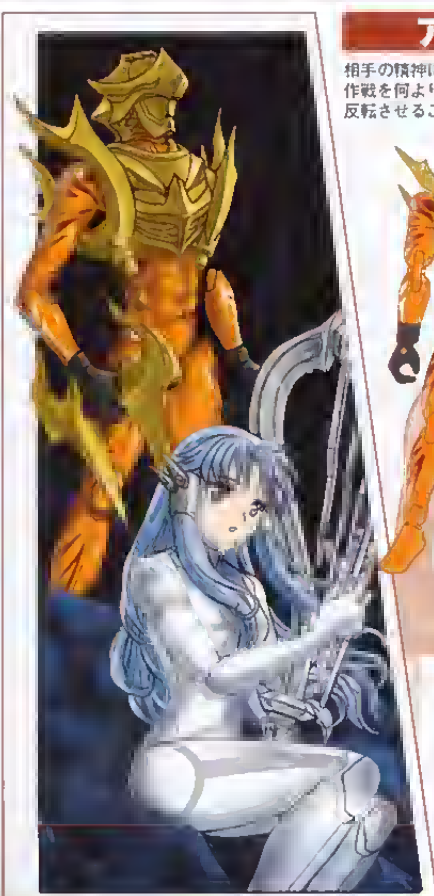
一緒に、滅びよう。

アサシンフォースは、かつてニンジャレディであったシナの率いる暗殺部隊。その存在はマイクロマン内ですら知らない者も多く、主として、表沙汰に出来ないような任務を任されることが多い。ブロンクスとファルコンの他にも何チームが存在するようである。

ブロンクスとファルコンの任務は、ベルー郊外において発生した新種のアクロウイルスを調査するため派遣された、マグネフォースたちの監視。そして洞窟の奥に眠る正体不明の存在を突き止めることである。しかしそんな彼らの前に、3年前のマイクロ兵器戦争で消えたはずのアクロイヤーが姿を現したのであった。



アサシンフォースだけでなく、コミックにはオリジナルクロイヤーも登場する。それが、ボルテックに作られた新型アクロイヤー、アクロイヤーXVだ。しかしこの二人は、やがて激奇な運命に翻弄されることになる……。



相手の精神に過大なダメージを与えるような卑劣な
作戦を何よりも好む、炎のアクロイヤー。顔を上下
反転させることで、第二の姿デスフレイムに変化。



お前は生きている価値がないねエ
見ていてやるから自分で死ね。
死ねないなら……



全身が氷結細胞で構成された、氷のアクロレディ。ハーブの様々な音色で戦闘を補助することができるが、鮫と味方の初期認識をすることができない。

私を溶かさないで。



キャラクターオーディション当選時用に起こされている、アクロマノンの頭部四面図。長い髪を使った様々なアクションが再現できるようになっている。

アクロイヤーXVは、その名の通りア
クロボルテックが、そのテクノロジーの
粋を尽くして生み出したアクロミュータ
ントシリーズの総称だ。ボルテック本
は「炬燵焼き要員と膝枕要員」とうそぶ
くが、実は古代のアクロイヤー復活を
迎えるため、人間によって門が開けたベ
ルールの洞窟内にこの二人を置いて、ミ
ラーアクロイヤーとともに審議に当た
らせているのだ。

しかし、アクロマノンとファルコンが
出会ってしまったことにより、事態は予
想外の方に流転していくのであった。

COMIC DATA

コミック基本設定

コミック版ミクロマンでは、2004の設定を受け継ぐ形で追加設定が起こされている。新生ミクロマンワールドにさらなる深みとドラマ性を与えるべく、細やかな設定が起こされている。その一部をご覧いただきたい。

■時代設定

ミクロマン2005の舞台は、2007年の地球。3年前に起きたミクロマン対アクロワイヤールの戦争から復旧し始めた世界だ。猛威を奮ったアクロワイヤールは死滅期を迎え、激減した地球上の生命も、再び息を吹き返そうとしている、そんな時代。

■MICR

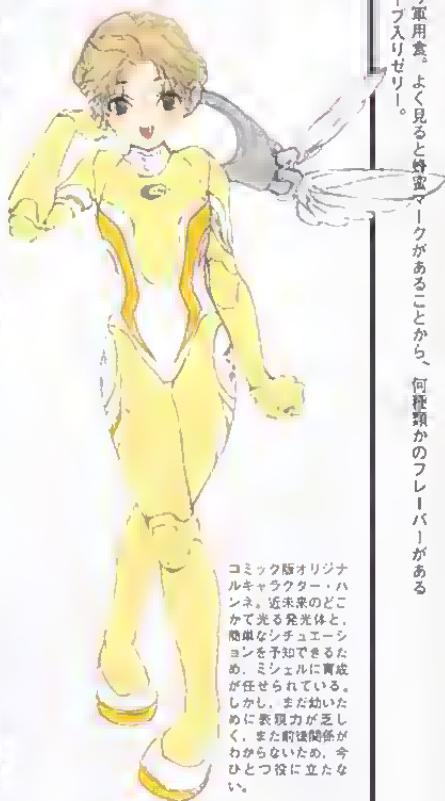
細菌テロリズムやウイルスを研究する機関であった当該組織は、3年前、アクロワイヤールという毒で対抗する疑似軍事組織と化していた。そのため、ミクロ兵器戦争終了時には悲劇の元凶として世論の非難を浴びた。しかしそこでミクロ生命体たちの存在が明るみになったときに、組織解体を逃れたのは、意外にもこの軍事組織の側面であった。

その人外のパワーを見いだされたミクロマンたちは、国連の保護のもと、秘密裏に存在を許され、またMICRも国際機密機関として生まれ変わることにあった。

現在ミクロマンおよびMICRは、その存在を人々に知られることなく、国際間の特殊紛争や原因不明の怪事件などに対して、国連軍艦の機関として、あくまで水面下ではあるが、超法規的に活動することが許されている。現在ではアメリカに暫定本部を置き、国連常任理事国および世界十数カ国に、支部が設置されている。

■ミクロマン

人間の理想的な姿として創造されたものの、創造主の誤った使い方によって、ミクロ兵器戦争を起こした禍々しい存在として、世界中の非難の的となっていた。しかし前述のようにMICRが機密機関へ体質変化したことで、さながら歴史の暗部へと幽閉されることになったのだ。ちなみに一般的にはミクロマンは、遺伝子疾患で絶滅したことになる。



コミック版オリジナルキャラクター・ハンネ。近未来のどこかで光る発光体と、電線をシチュエーションを予知できるため、ミシュエルに育成が任せられている。しかし、まだ幼いため、表現力が乏しく、また前後関係がわからないうえ、今ひとつ役に立たない。

造主の誤った使い方によって、ミクロ兵器戦争を起こした禍々しい存在として、世界中の非難の的となっていた。しかし前述のようにMICRが機密機関へ体質変化したことで、さながら歴史の暗部へと幽閉されることになったのだ。ちなみに一般的にはミクロマンは、遺伝子疾患で絶滅したことになる。

かくしてミクロマンたちには今まで通りの生活待遇、つまりミクロマン居住区が約束されることとなる。しかも3年前と違い、国際機関となったことで、居住区そのものの数も全世界に増殖した。

だが、ミクロマンたちにはひとつの大きな疑問が沸いていた。「我々は、どうやって生きていけばいいんだらう？」

ある者は悩むことをやめて人間に従事し、ある者は人間に不信感を募らせる。ある者は我が命人のためと結論を出し、ある者は己の存在を現った。独自の生活圏を与えられず、人間の保護下で生きること強いられる生物が、どうして人間の理想に叶えるのだからか？ この問題は、ミクロヒューマノイドを生み出してしまった人類が、そしてMICRが慢病的に抱える課題として深く沈黙していたのだ。

■ミクロシューティングシステム
ミクロマンたちが己の存在に懐疑の念を抱く一方、MICR上層部と軍需産業のZeta社は、より兵器としてのミクロマンを効果的に運用すべく、ひとつの兵器形態を考案した。それがミクロマン射出機構、ミクロシューティングシステム

ムである。このシステムはミクロマンを遠隔地に射出し、さながら「労働する弾丸」のように使役するシステムであった。この機構に心を痛める人間も少なくなかったが、これによって人間とミクロマンのコンビネーションプレイを想定した戦略・戦術の幅が飛躍的に広がったことも否めない。

■アクロワイヤール

全世界を阿鼻叫喚の地獄に陥れた恐怖のウイルス。その感染力はこれまでに例を見ないほどの強力なものである。また宿主「アクロワイヤール」が明らかな悪意を持った存在であったために事態は悪化の一途をたどった。ミクロマンがいかに反撃をしても、ワクチンが開発されない限り、ウイルスそのものを絶滅させることはできないのだ。

死滅期を迎えて一端は平和を取り戻した世界だが、ベルーの一角で起きたある事件により、再びアクロワイヤールが復活の兆しを見せる。しかもそのウイルスは、初期型マグネフォースのミクロ細胞をも浸食したのだ。

■復活の裏に潜む悪魔

アクロワイヤールは、3年前に大発生した種類の原種であることが確認され、MICRは再び戦慄する。しかしそこに、一切のアクロワイヤールの干渉を受けない人間が現れた。彼女の体にはどんな秘密が眠っているのだからか？

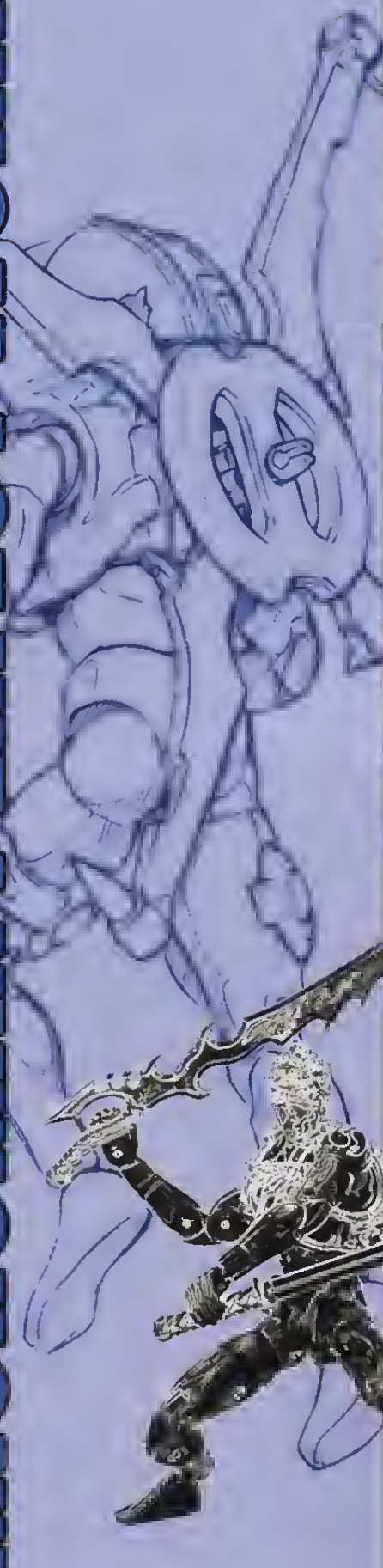
そして、人類はどうなるのか？
ミクロマンの未来はどこに開くのだろうか？

MICRO SHOOTING SYS

This system is accompanied very much by danger for the humanoid.
Pay careful attention when you use it, obtain a micro humanoid's consent,
and keep in mind not to infringe on their human rights.

M.I.C.R. N-tec™

コミックに使用されている、ミクロシューティングシステム「ミクロシューティングシステム」の文章の大意は、「このシステムはミクロマンにとって大変危険なもので、ミクロマンの了承を得たうえで使用しましょう」。



CHAPTER 2 REBORN

マイクロマン新生

1974年生まれマイクロマンは、2003年にハイエンドな新生を遂げる。究極のロボット「超」フィギュアとして生まれた「マイクロフォース」から、様々なシリーズとして立ち上がった「マスターフォース」まで、マイクロマン2004の黎明期を追ってきたい。

マイクロマン FORCE

OFFICIAL
PHOTO

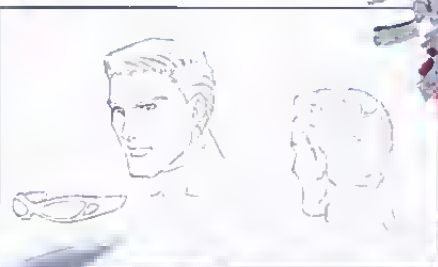


コマンドーマイクロマン

DESIGN WORKS

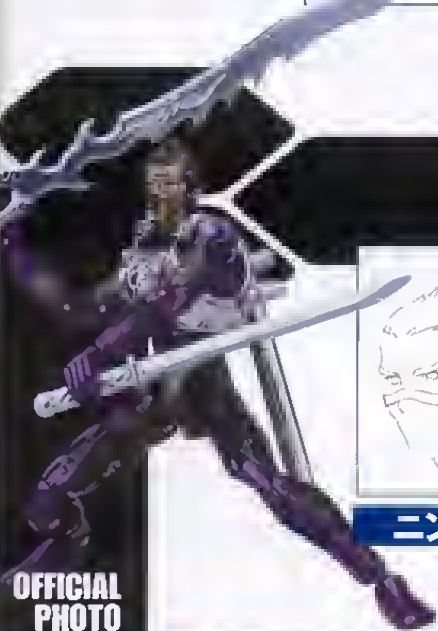


DESIGN WORKS



ニンジャマイクロマン

OFFICIAL
PHOTO



ガンナーマイクロマン

DESIGN WORKS



OFFICIAL
PHOTO



OFFICIAL
PHOTO

スパイマイクロマン

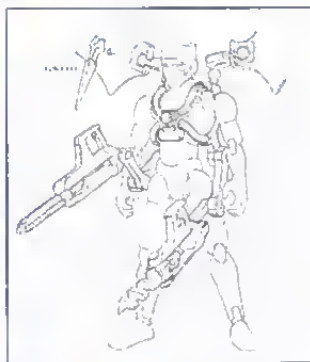
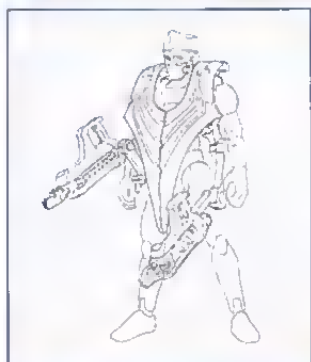


2003年5月発売 定価: 1,029円 (税込)

新生マイクロマン初のラインナップ。設定などは存在せず、コマンドー、ニンジャ、ガンナー、スパイがキャラクターマイクロマンとともに発売された。コマンドーは小銃などの火器類、ニンジャは大小の刀と手裏剣、ガンナーは巨大なガトリング砲と手榴弾、スパイはかぎ爪、アンカー、マニピレーターとそれぞれ精密な武器を装備しており、現在のマイクロマンのルーツになったと言えるだろう。ちなみにコードナンバーは存在しないが、2004マイクロマンになってから、MF1ナンバーが与えられている。

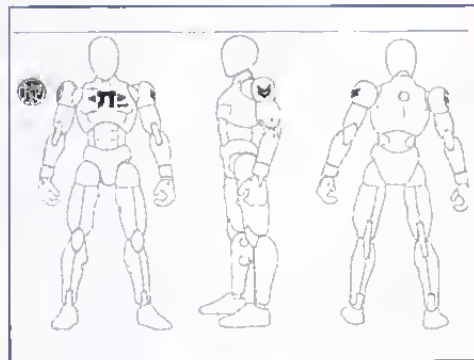
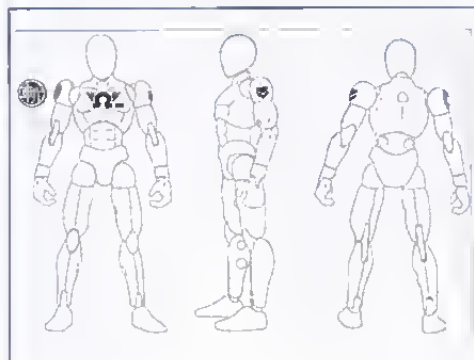
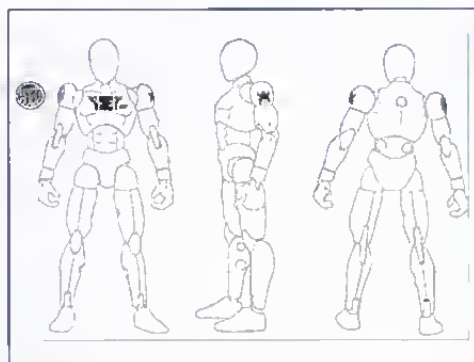
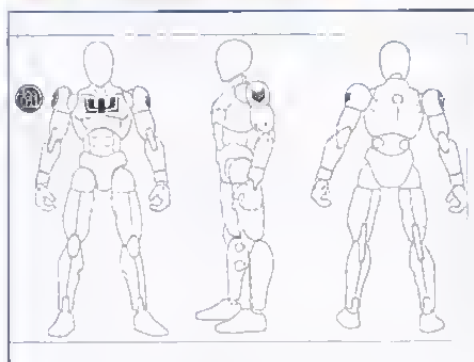
ドクターマイクロマン

マイクロフォースが職業、あるいは戦略的役割でキャラクターが分かれている法則性に乗っ取ったもの。ドリルや開閉式白衣(?)がインパクトを醸している。



敵キャラクター

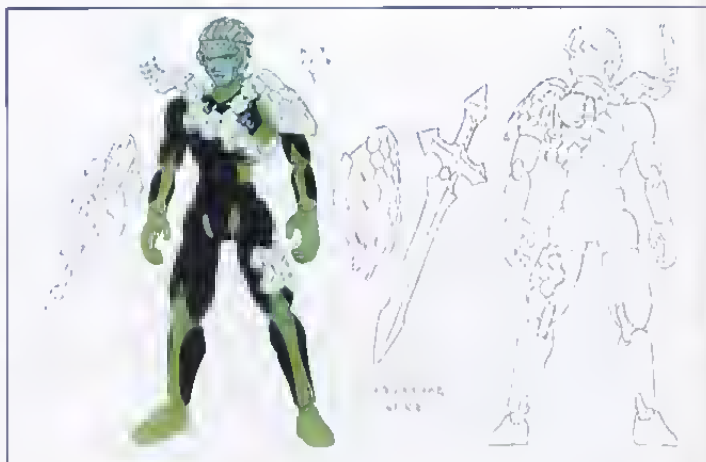
マイクロフォースの世界観を広げる追加キャラクターとして考案されたもの。右肩マークがマイクロフォースの旧派数字であるの対し、イメージワードである。



マイクロフォースが発売後に好評を博したのち、タカラサイドではさらなるマイクロマンたちを世に送り出すべく、様々な検討を重ねた。ここに紹介するのはマイクロフォース統編のデザイン検討案である。

マイクロフォースのデザインラインに乗っ取った新キャラクター、はたまたロシア語系の新しいタンポ印刷マークが施されたキャラクターなど、多彩なビジュアルを見ることが出来る。特にポディベイントパターンはマイクロフォースのベイントをベースに、非常に多彩なデザインが起こされていく興味深い。

特筆すべきは、右図における敵キャラクターである。マイクロマンの敵はアクロイヤーという概念を外して考えられたもので、人間タイプの顔がしつかりとあるのが興味深い。



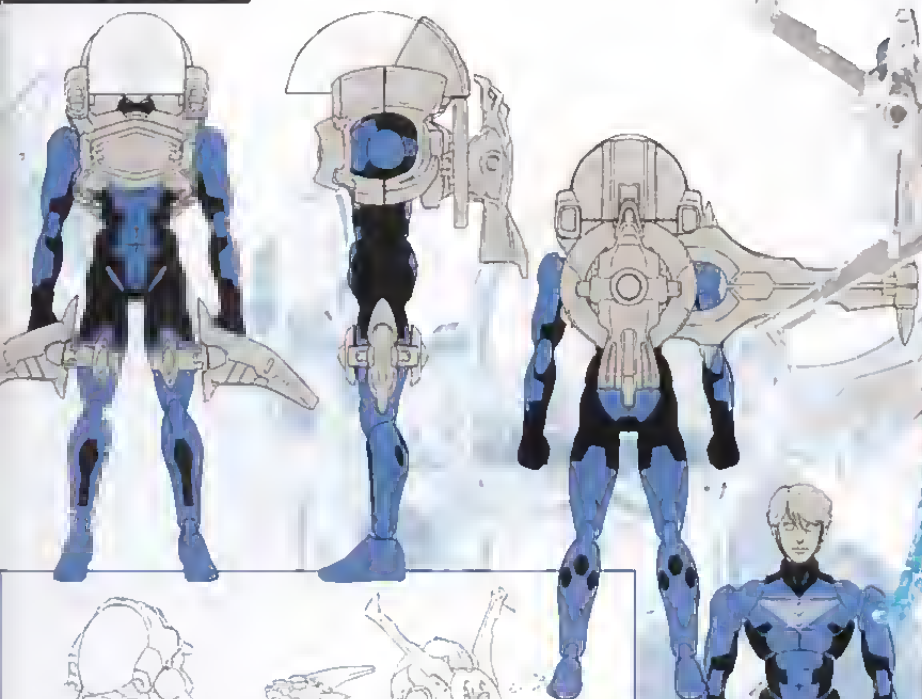
マイクロフォースからマスターフォースまでの間に、タカラ社内でも様々な継続案が検討された。この項では、マイクロフォース時代のネクストマイクロマン案を紹介する。

マイクロフォース継続シリーズ案

MF2-01 スカイマスターハヤテ

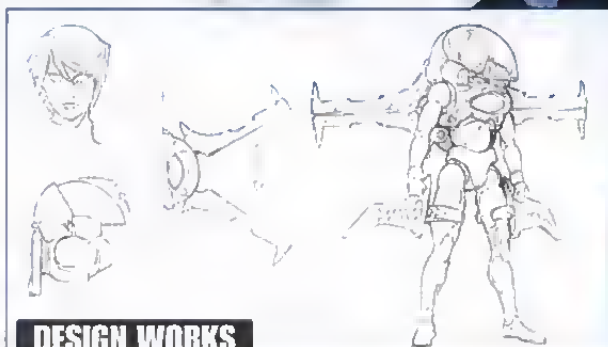
OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

ハヤテの決定稿。マイクロイーグル、サーフランブラー等のギミックも完成している。



DESIGN WORKS

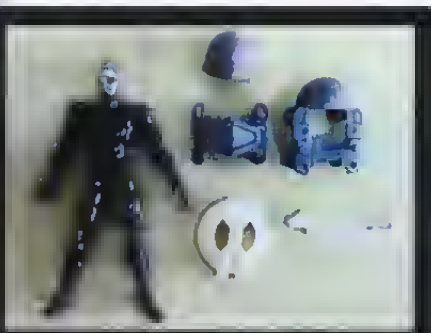
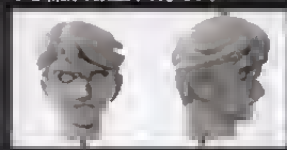
ハヤテ全身のイメージスケッチ。顔のデザインとウイング部分の展開が確認できる。

2004年3月発売 定価:1,344円(税込)

勇敢で正義感に溢れたマスターフォースの若きリーダー。抜群の空戦能力と平衡感覚を持ち、胸部の超次元コンバーターで、異次元空間への突入も可能である(基本設定より)。ライメンが好きでカミナリが苦手(初期設定より)。マイクロマン2004の先陣を切ったマスターフォースシリーズの一人。装備のスカイランブラーは、取り外しや組み替えによって滞空形態のスピランブラー、高速移動形態のサーフランブラーへと変化する。両腿の反重力ジャンパーは、組み替えることによってマイクロイーグルへと変化する。

DEVELOPER'S COMMENT

「スカイマスター」という事で作り出した2004最初のマイクロマン。フードの開閉ギミックが絡んでいたんで、そのあたりを考慮に入れて少年っぽく造形してもらいました。顔造形については知人の紹介による美少女などを得意とする新鋭の原型師の方です。

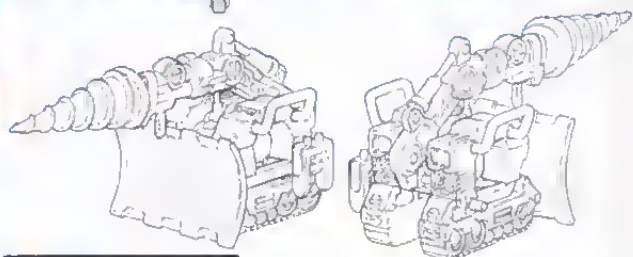
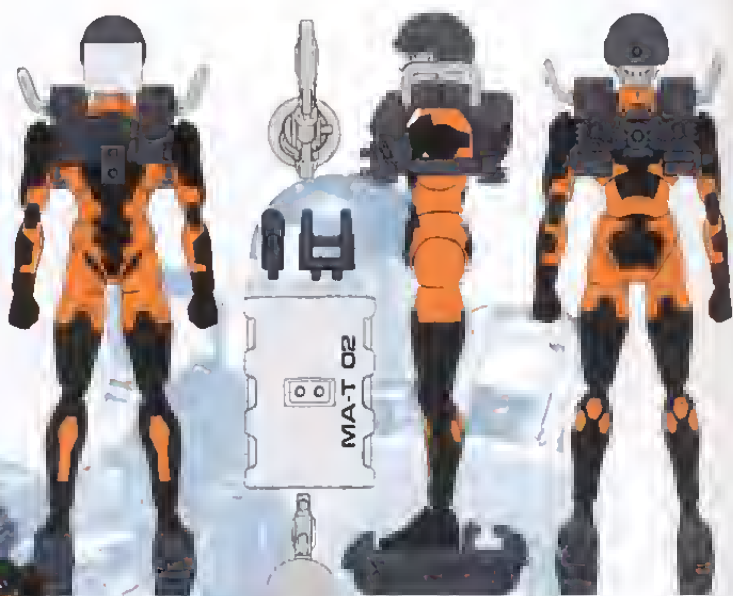
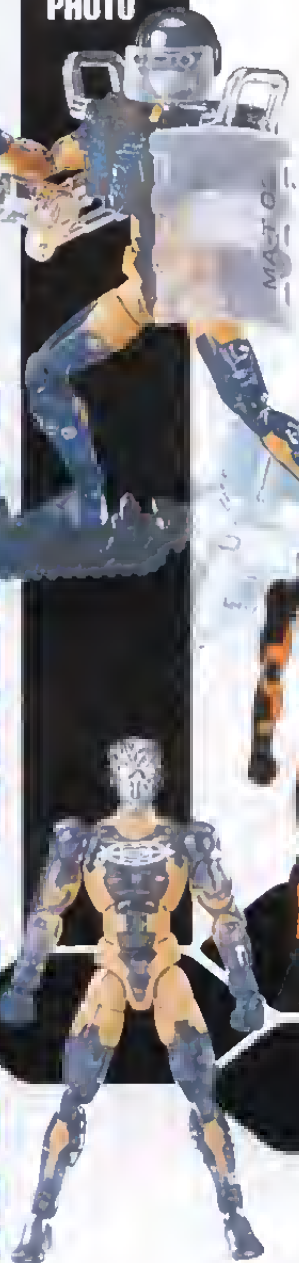


OFFICIAL
PHOTO

COLORING IMAGE

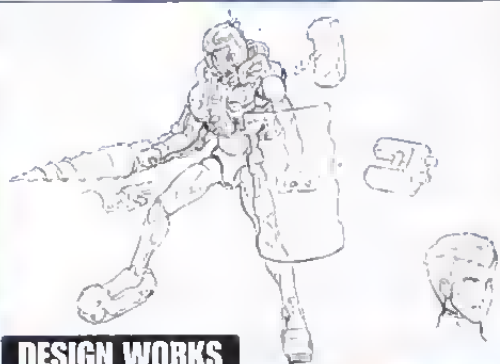
グランマスターアランの左頬にある突起は、マイクロサイズの絆創膏。こういったディテールが、マイクロワールドの広がりを感じさせてくれる。

MF2-02 グランマスターアラン



DESIGN WORKS

マイクロモールの決定稿。当初はタイタンヘッドを収納する構想も検討されていた。



DESIGN WORKS

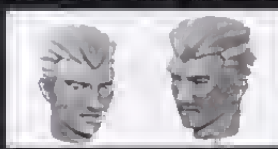
2004年3月発売 定価: 1,344円 (税込)

マスターフォースの一人。チーム随一の強靱な体力と暗視能力を持っている。普段は明るく、頼りがいのある性格(基本設定より)。装備はグランドリル・タイタンヘッド・ブルシールド・グランテクター・グランウオーカーの集合体で、組み合わせると小型戦車マイクロモールとなる。グランドリルは基部パーツとの組み合わせで手持ち武器クランナックルに換装可能。クリアパーツのブルシールドは、2004シリーズでは、唯一装備にタンポ印刷が施された仕様。

アランのイメージスケッチ。全体的なシルエットは完成しているが、タイタンヘッドやドリルの回転機構などが未定状態。アランの頬の模様は発展して絆創膏に。

DEVELOPER'S COMMENT

コードネーム「アサルトマスター」。マスターフォースの「地」にあたり、たくましい男前をイメージして造形してもらいました。製品では目立たないけど、頬に絆創膏があります。初期段階ではヘルメットもタンクに収納する構想がありましたが、寸法的に無理がありました。



OFFICIAL
PHOTO

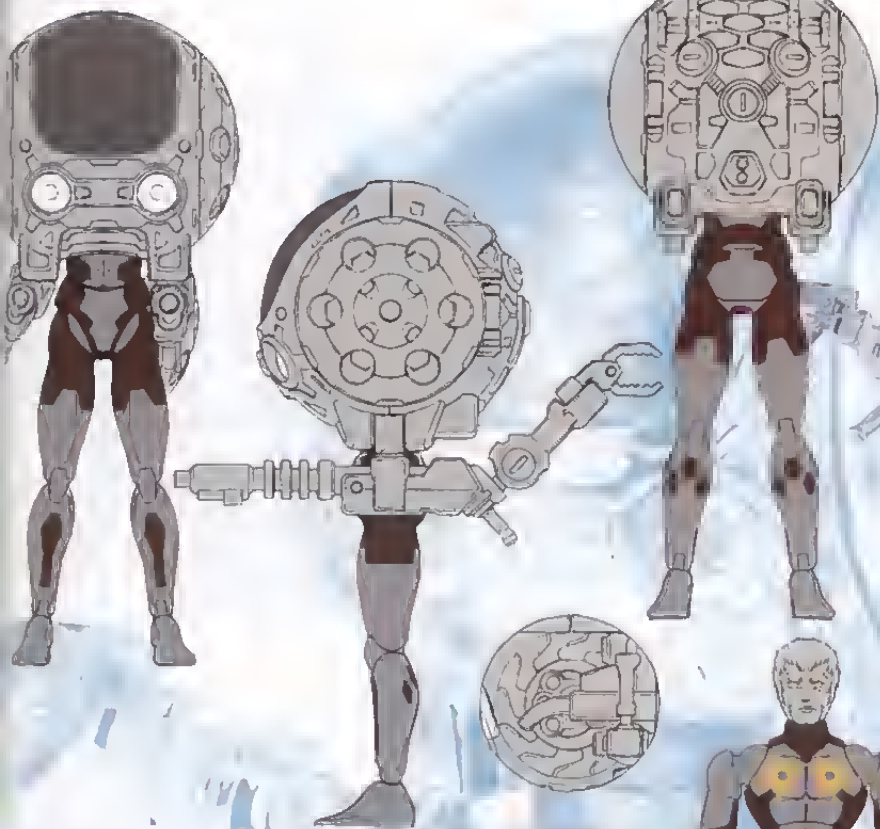
MF2-03 ダイブマスターロボルト



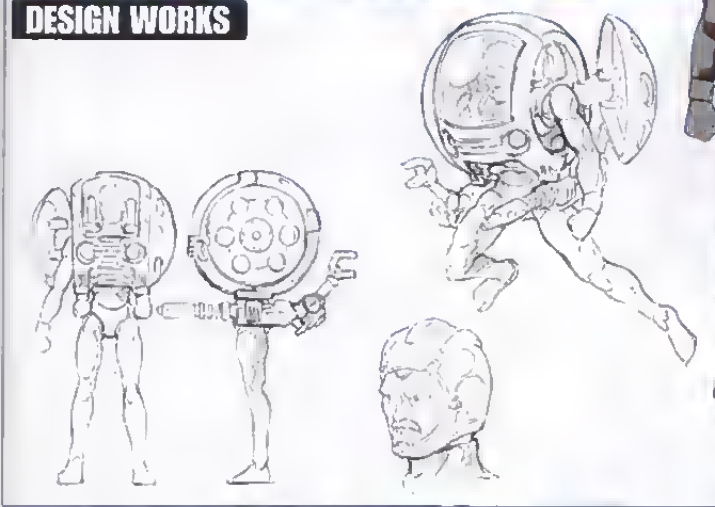
2004年3月発売 定価: 1,344円 (税込)

マスターフォースの一人。強靱な呼吸器官を持ち、秀でた潜水能力を発揮する。球体型の潜航アーマーを装備し、海底1万m以下での潜水活動が可能。普段は海の生物と自然を心から愛するネイチャリストでもある(基本設定より)。装備するマイクロシエルは中にロボルトの上半身が高密度で収まる。オプティカルレーザとマニピレータは前後反転して使用、取り外しも可能。マイクロシエル内部はコンソールやパイプなども再現された精密仕様となっている。

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS



ロボルトのイメージスケッチ。製品版では若者だが、この時点ではヒゲをたたえた中年男性であることがわかる。

DEVELOPER'S COMMENT

実はデザイン画には髭があった「ダイブマスター」の原型。原型段階でやさしそうな若者に方向修正してしまいました。上半身の格納は設計段階で悩みました。



MF2-04オートマスターライオン

OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



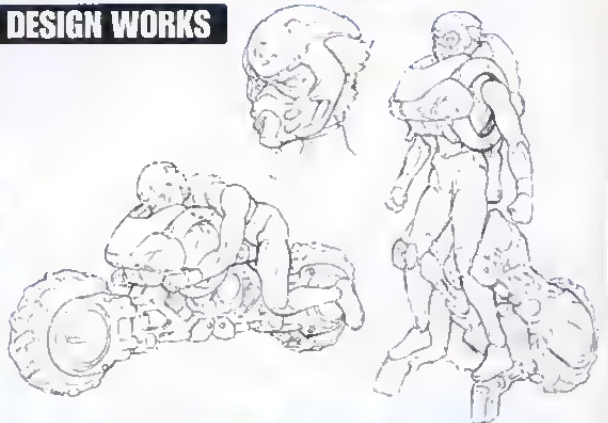
2004年3月発売 定価:1,344円(税込)

マスターフォースの一人で、抜群の運動神経と動体視力を誇る。高性能ミクロエンジンを搭載した車輪型アーマーを装備し、地上を時速500kmで移動可能。自分を追い抜く者には容赦しないが、普段は陽気で明るい性格(基本設定より)。装備するソニックウィールとミッションブレストは、組み替えて小型バイクオートライオンに変形、搭乗が可能。マスターフォースでは唯一ヘルメット型のフェイスパーツが採用されている。

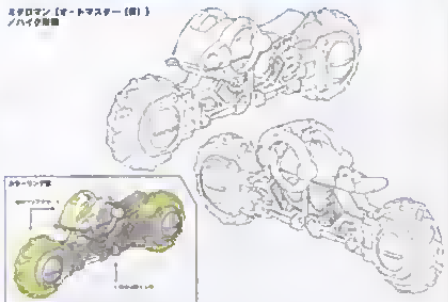
DEVELOPER'S COMMENT

当初3人予定だったマスターフォースに最後に追加したメンバー。構想自体はストックアイデアでしたが、やはり入れてよかったなと思います。藤原さんの蛍光グリーンのタイヤ色には一瞬戸惑いました。

DESIGN WORKS



ライオンのイメージスケッチ。ヘルメット顔はすでに完成しているが、ハンドルが固定パーツであるところが製品版と異なる。

ミクロマン【オートマスター(前)】
ノハイタ製機

DESIGN WORKS

オートライオンの前後デザイン案。すでにクリアパーツをキャラクターのイメージカラーで統一することが決定している。

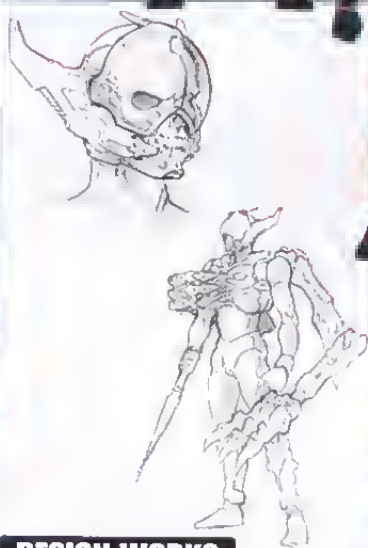


アクロイヤー/スカルマスター (画)

DESIGN WORKS

スコールの全身イメージ。ちなみにさかビー誌でマスターフォースシリーズ発表の際、「コイツは何者だ!」のキャッチとともに添えられた画像は、この画稿のシルエットである。

スコールの顔アップがわかるデザイン画稿。スコールボーンの可動機構やアクロステッキの差し替えなどがこの時点で検討されている。



DESIGN WORKS

DEVELOPER'S COMMENT

コードネーム「スカルマスター」ということで作り出した最初のアクロイヤー。クリーチャー造形に長けた原型師さんに、顔だけボルトテックと同時進行をお願いしました。製品にはメッキを施してありますが、細も細かく作りこんでいます。名前はドクロを意味する「Skull」とサソリを意味する「Scorpion」をもちいて「スコール」となりました。



OFFICIAL PHOTO

AX-11 アクロスコール
SCORPION

MICRO PICK UP

スコールにはバリエーションが存在する。某一般紙とファッションブランドとのタイアップで誕生した「ダークアーミー」だ。スコールボーンの爪とスパイミクロマンのかき爪、ボルトテックのソール、そしてクリアパーツなしのスコールの顔を使った異なる一品。



2004年3月発売 定価: 1,344円 (税込)

ミクロマンと敵対するアクロイヤーXのリーダー。極悪で情け容赦ない。どんな物質をも打ち砕く破壊力を持ち、背中の第二の怪腕スコールボーンを大地に突き刺せば大地震を引き起こす(基本設定より)。装備は胸部のマッドブレストと、怪腕スコールボーン。スコールボーン各関節はボールジョイントで連結されており自由に可動。アクロステッキは手持ちのほか基部に3ミリジョイントがあり、手首と換装することもできる。

アクロドラゴン

OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



クレイヴの全身イメージスケッチ。悪魔を思わせるフォルムに無機質でどこかヒロイックな顔立ち、決定稿でも踏襲されている。

DESIGN WORKS



DESIGN WORKS

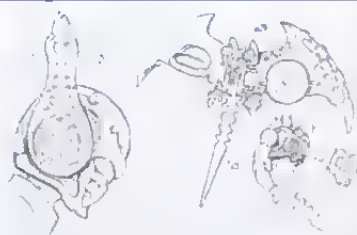
アクロドラゴンの機構案。小品ながらも非常に細かいデザインである。

2004年3月発売 定価：1,344円（税込）

アクロイヤーメの一人。無口で感情を表に出さない性格で、冷静で天才的な戦術家。強力な波動と妖術を使いこなせるほどの力を持っているが、卑怯な手段は好まず、時折単独行動に走る。自身の身体から分離した生命体アクロドラゴンを操る（基本設定より）。ジャイロ部が回転可能なアクロウイングを装備。角と胸部には軟質樹脂を使用している。素体にはベイントがなく、タンポ印刷のみが8カ所にあるという特殊な造りである。アクロドラゴンは前後に分離して、素体の手首と差し替えることが可能。

DEVELOPER'S COMMENT

コードネーム「デビルマスター」。蜘蛛（こうもり）をモチーフにしたクールなイメージという発注だったかと思えます。羽の大きさを2割3割減しました。名前の由来は「Clever」「Grave」などのイメージからきています。



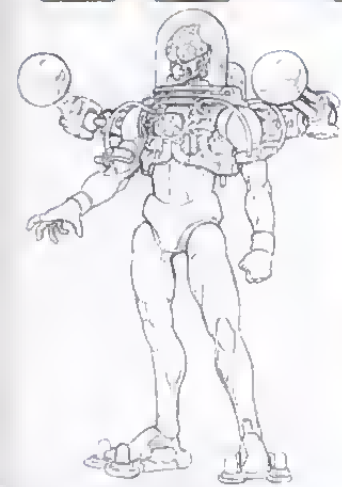
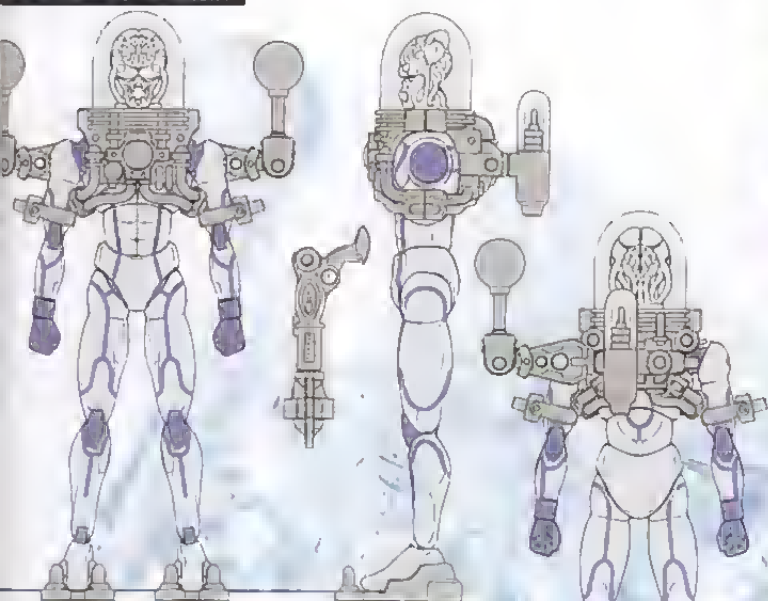
DESIGN WORKS

アクロウイングの機構案。ジャイロの回転や胸部アーマーとの二重構造なども確認できる。

OFFICIAL PHOTO

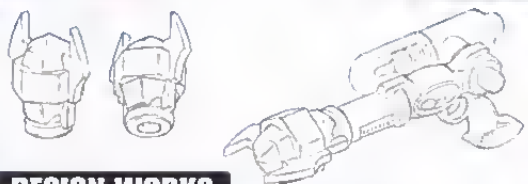
AX-13 アクロボルト

COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

ボルテックのイメージスケッチ。胸部アーマーから腕部のリングにかけて、軟質と思われるパイプが走っているのが確認できる。製品版では腕部にあるアクロバッテリーは背部に装着されている。



DESIGN WORKS

ボルトブラスターのデザイン。先端がさながら昭和ミクロマンの初代アクロイヤー A301シリーズを彷彿とさせる。頭部を交換してアナザーボルテックに変化が可能。

DEVELOPER'S COMMENT

「ボイズンマスター」。科学者という設定で進行していました。決定デザインに「+」「-」のマークが存在したことから、電気を操るキャラ設定に修正しました。唐突についた鉄球もそれを彷彿とさせます。

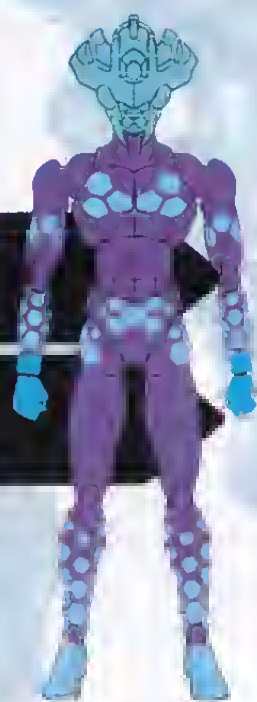
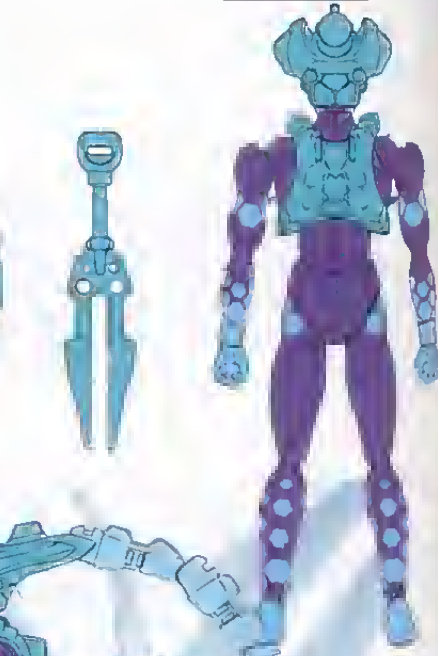


2004年3月発売 定価:1,344円(税込)

アクロイヤーXの一人。異常発達した頭脳を持ち。コンピュータやインターネットのデータ解析やハッキングもこなすマッドサイエンティスト。1000Vの電圧と強力な電磁波を発するアーマーを装備し、あらゆる電子機器を破壊する。二面性のある性格で、躁鬱が激しい(基本設定より)。通常の顔にフード付きのアーマーを装備。背中のボルテックアークはボールジョイントで可動。素体の上腕から下をボルテックアークに差し替えて、手持ち銃のボルテックブラスター先端をフェイスパーツと差し替えることで、第二の形態アナザーボルテックに変化することが可能。

OFFICIAL PHOTO

COLORING IMAGE



2004年3月発売 定価: 1,344円 (税込)

アクロイヤークの一人。毒蛇から派生した強力な毒素を身体に保有するミュータント。刺された生物は即死する。破壊活動を受ける凶暴な性格で、美しいものを見るとすべて壊したくなる(基本設定より)。大型の甲殻類系のフェイスパーツと8節のアクロテイルが特徴的。アクロテイルは顔ごと外して頭頂部にバイオンシールドをはめることでアクロバイオンとなる。アクロテイル先端のアクロバイクは、アクロテイルを除いて頭部に直付けすることや、手に持たせることが可能。またバイオンシールドは背中に装着もできる。

DEVELOPER'S COMMENT

オートマスターとあわせて急遽追加したメンバー。「スネイク」という名で進行、尻尾の節の数は当初もっと多くする予定でしたが、コスト面で断念しました。限定で透明版を作りましたが、思いっきり長くしました。

DESIGN WORKS

バイオムのイメージスケッチ。アクロテイルをアーム代わりにして浮かせられることがこの時点で想定されている。雑誌に公開されたシルエットもこれである。



MAKING OF MICROMAN

マイクロマンのできるまで、中国工場レポート

普段我々が手にとって遊んでいるマイクロマンは、どのように作られているのだろうか？
マイクロマンの生産工程を、タカラ安彦氏が中国工場で見学し、完全レポート。
精密な工業製品としてのマイクロマンが出来ていくプロセスを一緒に追ってみたい。

①金型設計打ち合わせ

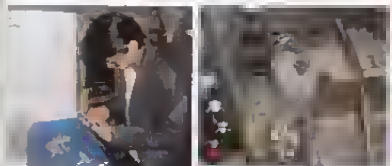
現地スタッフと、マスターモデル、つまり原型に関する打ち合わせを行う。金型に落とし込む作業である金型ツーリングの際の注意点、修正ポイントなどを指示していく。ちなみに生産スタッフとの言葉は、原則的に英語だそうである。



修正箇所や注意点が書かれたプリント。現地のエンジニアに、原型について細かい指示をする。

②金型・成型

アップした金型は何回もテストショット（試作成型）をして、金型同士のズレや精度の甘さなどがないかどうかチェック、修正。研磨などの処理が繰り返される。特にマイクロマンシリーズはメッキパーツとクリアパーツが多いため、研磨の作業が重要になってくるのだ。



成型時にバリがはみ出たインジェクション成型機。いかどうかをチェック。溶けた状態のプラが見える。



これはRS-03デルタファントムの金型の一部。だがテストショット段階の金型であるため、まだ磨き足らないようだ。

③組み立て1

部品が成型されてきたら、いよいよ組み立て作業だ。ベルトコンベア状のラインに部品を乗せて、生産スタッフたちがパーツを組んでいく。一人が一体一体組むのではなく、部分ごとに組んで次のスタッフに回して……という流れ作業で効率化を図っているのだ。



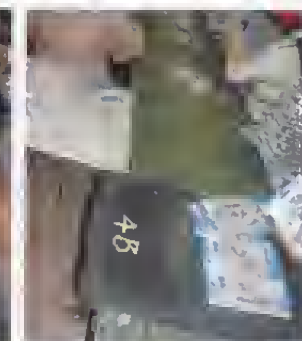
ボール版で一個一個穴を開けている。組み間違いないかを、安彦氏が巡回してチェック。



パーツが成型されると大勢のスタッフが集まり、一気にパーツを組み上げていく。効率の面からも精度の面からも、集中力が勝負であることは言うまでもない。



ラインの上を、マスクデビロックの半分組み上がったものが流れていく。

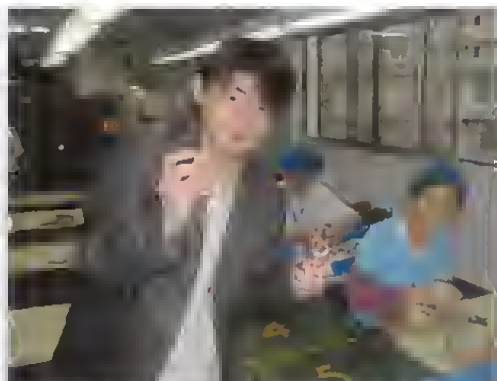


組み上がってきた製品に対して、最終的なチェックがされていく。

マイクロマンは、基本的に中国にある玩具製造工場にて生産されている。開発者は普段こそ日本で企画・デザイン、生産管理などのハンドリングをしているが、必要とあらば中国に出向いて、金型の打ち合わせをしたり、生産現場に立ち会って製品の完成を見届けたりするのだ。

今回タカラ安彦氏が赴いたのは、マグネフォース後期発売分とマスクデビロックほか数アイテムの、打ち合わせと生産立ち会いのため。

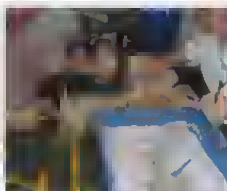
このようにマイクロマンの生産過程がつまびらかに紹介できる機会は非常に希有なため、貴重なレポートであると言える。新たなマイクロマンが一体また一体と出来ていく様を追ってみたい。



次々と組み上がるメティスの無体を手に取って。マグネフォースは特に生産工程が複雑であるため、生産スタッフの緊張も絶えない。

④組み立て2

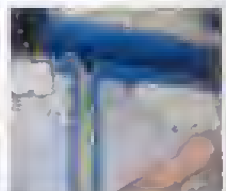
こちらはマグネフォースの組み立て作業。磁石をヨーク、つまり鉄板部分で挟み、それをさらにパーツで挟み、といった複雑な手順だが、生産スタッフが手分けすることでテキパキと組み立ていく。同時に鉄球部分の組み立てや、手首のパーツを手首ホルダーにアSEMBル（梱包）するなどの作業も行われる。



トレーにあるのはマグネモ鉄球。やはりリボール版で穴開け作業だ。



手首の左右間違いがないかどうかなど細かい気配りが必要となる。



手首のアSEMBル作業。パーツは細かいが、失敗は許されない。

⑤彩色

彩色は、スプレーマスクとタンガ印刷を使い分けて行っていく。スプレーマスクは立体のマスクを作って、そこに塗料を吹き付けることで塗り分ける方法。タンガ印刷は細かい柄などを印刷していく方法。それぞれ細かな作業をラインの多数のワーカーで処理するのだ。彩色の細かさは製品のクオリティを左右する重要なプロセスなので、やはり気は抜けない。



着々と出来る。マスクデビロックスの顔。細かい着彩である。



マスクをしてスプレー彩色。生産スタッフの手慣れた技が冴える。



タンガ印刷風景。細かい部分はこうして彩色処理されるのだ。



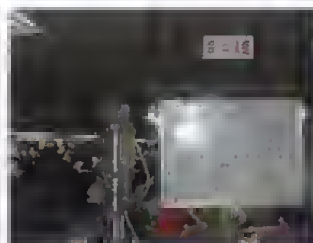
ミクロアクションバットマン商品の彩色用マスクが積まれたトレー。素人が見ると何と何とかわからないぐらいの状態になっている。

⑥箱詰め・完成

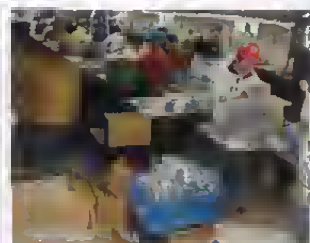
組み上がった部品・手首・台座・リーフレットなどの付属品をパッケージに梱包していく。これも流れ作業で行われるが、やはり最終的な検品も欠かせない。その後カートン箱に詰められて製品は出荷されていくのだ。



パッケージに次々と梱包されていくイカロス、いよいよ製品完成である。



生産ノルマなどがわりと細かく書かれたホワイトボード。スタッフはこれを目標にする。



これは最終作業。検品された商品がカートンに詰められて出荷されていくのだ。



おまけ3。スタッフと同じ食事を進んで希望して食べる安部氏。笑は、上場企業のまかない。重要なマナ。



おまけ2。検品のため、一斉にロボットを變形させる女子学生ベテランたち。まさに伝説である。

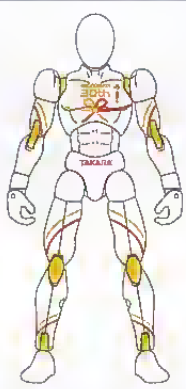
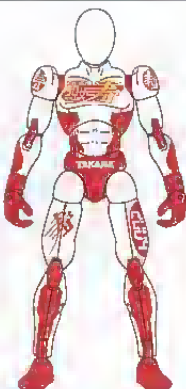
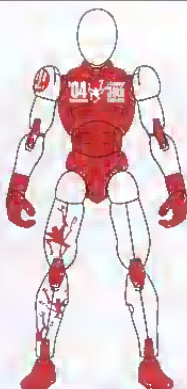
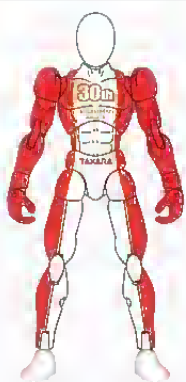
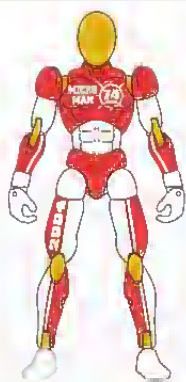
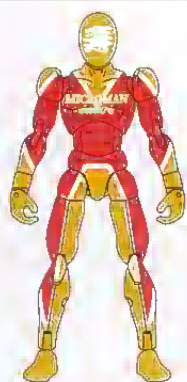


おまけ1。団地ではなく生産スタッフの寮である。地方より、設備が充実しているらしい。

PROTOTYPE COLOR

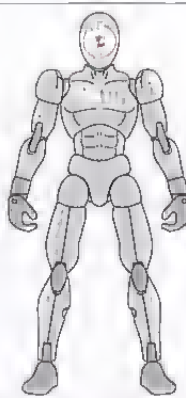
マイクロマンカラーリング案

マイクロマンには、現行のカラーリングのほかにも、目の目を見るのがなかったカラーリング案がいくつも存在する。この項ではそんな隠れた未使用のペイントパターンを紹介していこう。



マテリアルフォース

平成16年初春用の非売品として検討された、「年賀マイクロマン」である。いかにも機起の良さそうな配色が印象的。



戦闘員・トレーナーマシン

マイクロマン2004のストーリー立ち上げ時に企画された、マテリアルフォース塗り分けの戦闘員とマイクロトレーナーマシン。彩度を落としながらも強烈なキャラクター性を放っている。



マスターフォース

マスターフォースのカラーリングがまだ現行のものに決定しておらず、色々検討されたうちの例。ペイントだけにとどまらず、マスターフォースの顔メッキのトップコート色が全員違うなど、非常に意欲的なものとなっている。



CHAPTER 3 SPECIAL INTERVIEW

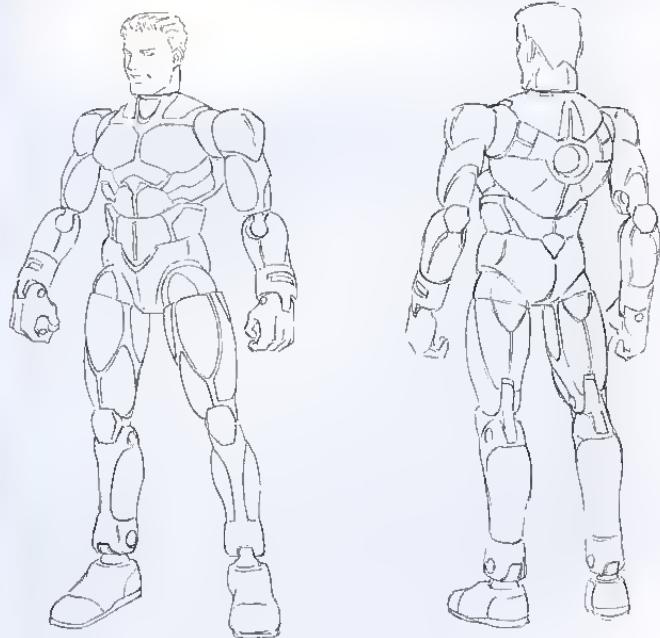
マイクロマンスタッフ

マイクロマンというプロジェクトはどうやって生まれたのか？
どんな人間たちが手がけたのか？ 彼らは何を追い求めたのか？
マイクロマンに挑んだ熱きスタッフたちの声を、資料とともに掲載。
マイクロマン2004の胎動から躍上までの道のりが、今明かされていく――。

MICRO MALEBODY

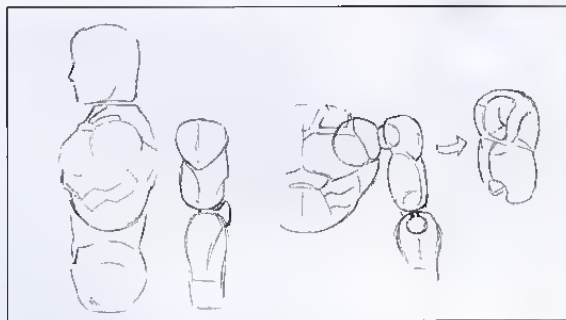
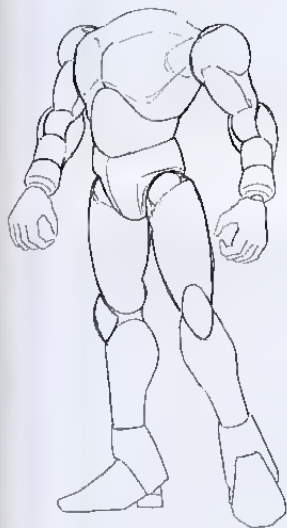
ミクロ男性素体の誕生

すべては一体のミクロマンから始まった。
身長10センチに満たないサイズでありながら、30カ所の可動箇所を誇る驚異の素体。
新生ミクロマンの黎明期を追跡してみよう。



ミクロフォース担当が描いた、8cm素体の機構ラフ案。肘関節がボールジョイントで、足首関節が旧ミクロマンのような、前後スイングのカバーと横回転軸で構成されているのが興味深い。

最初期に検討された8cm素体のデザイン案。大腿部の横可動軸や手首のスイング軸など、小型ながら現在のミクロマン素体のベースが出来上がっていることがわかる。ただ一つ違うのは、肩のパーツが上半身の上にかぶさっていることだ。



■8cm素体の誕生

メディア戦略に依存しない、『変身サイボーグ1号』などを初めとするトイ、通称タカラSFライン。ミクロマンはこの中でも中核をなすコンテンツである。

'99年、アニメ『小さな巨人ミクロマン』が終了して、劇中で活躍していたマグネパワーズから、本格的に映像メディアに頼らないシリーズとしてミクロマンレッドパワーズシリーズが始まる。しかし前年に比べ、雑誌を中心とした子供への訴求に限界があり、次第にラインの終焉を余儀なくされる方向となった。

だが、当時の担当者氏は、このまま完全に撤退することなく、密かにミクロマンサイズの素体を開発していた。

運用方法は必ずしも、いわゆるミクロマンシリーズに限ったものではなく、観光地などの「当地バージョン」など、素体を活かした様々なアイデアを考えていたようだ。

そしてデザイナーや原型師とのキャッチボールのうえで完成したのが8cm素体「ハダカミクロマン」だったのだ。

■8cmから10cmへ

しかしハダカミクロマンはあくまで平成マグネパワーズの流れで作ったサイズである。そのため若干応用性に乏しく、これを10cmにするために、最初期のデザイナーおよび原型師が集められ、再検討が行われた。

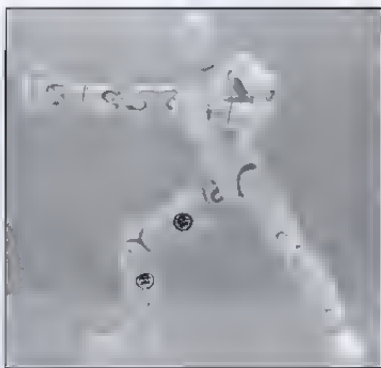
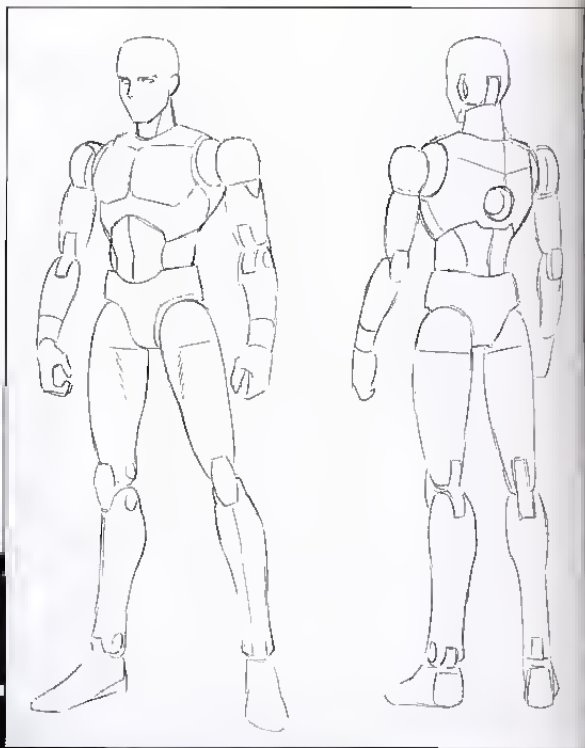
そこでハダカミクロマンの基本的構造を残しつつ、サイズアップ、そしてプロポーションの再検討を経て誕生したのが、現在我々が慣れ親しんでいるミクロマンの原型、10cm素体であった。

■素体の運用とミクロフォース

10cm素体を使ったキャラクター展開には様々な案が出されたが、やはり行き着くところはミクロマンの復活であった。しかし昔懐かしいミクロマンのストリートな復活ではなく、まさに今風の感覚にまとめられた、クールティストのミクロマンが構想されていたのだ。またこの時期ファンを募って、意見交換会なども行われた模様。

かくしてまったく新しいミクロマンシリーズ、『ミクロフォース』が誕生することになる。

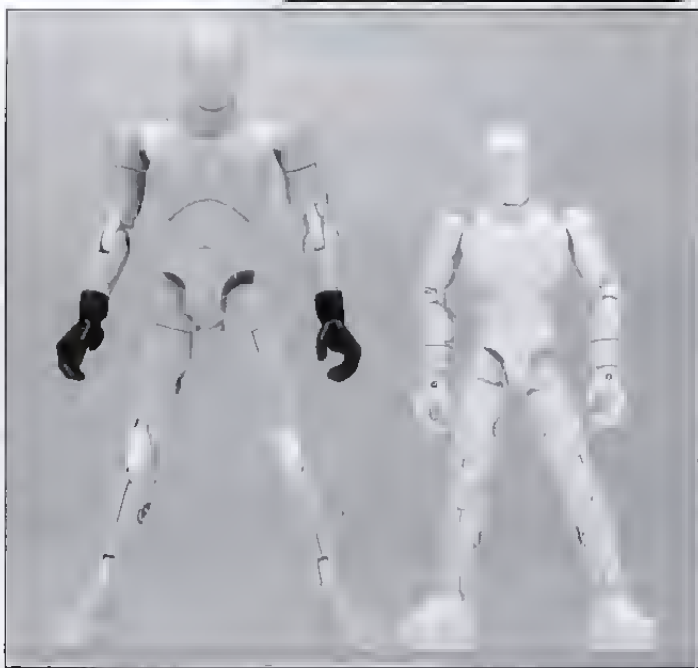
8cm素体



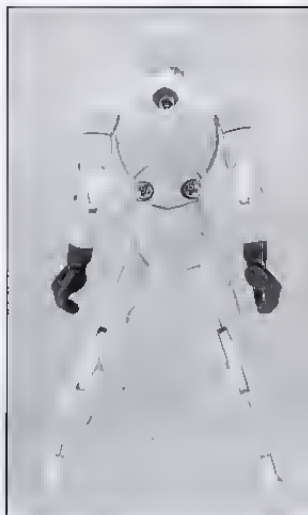
完成した8cm素体。通称「ハダカミクロマン」。デザイン画から比べて、肘の関節が二重になっているなど、さらなる進化が見て取れる。この写真の時に触った感じでは、まさしくダウンサイジングされたミクロマンそのものであった。

10cm素体

両サイズのミクロマンを比較した写真。単に身長の高低だけでなく、完全に二回りほどの差が見られる。逆にヒョウの服や靴や腕の太さなどに対して、手首の大きさはほとんど差がないのが印象深い。



8cm素体をアップブレードする形で製作された10cm素体。写真上のラフ画に忠実に、さらに肉感的にまとめられているのがわかるだろうか。



デザイナー 市川裕文

MICROFORSYMI CHIKAWA

ミクロマンの新しいスタイリングを設計し、新時代ミクロマンの礎を築いたデザイナー。
ミクロアクション、ミクロレディと多岐にわたるワークスの中で、
氏は何を望み、何を求めたのか。

■新ミクロマン素体の誕生

市川さんのところに素体デザイン発注が来た経緯を、平成ミクロマン終了のあたりからお教えたいただけますか？

市川…確か2000年の年明けごろ、「レッドパワーズ後継ライン」のデザイン作業に入ったのと同じ期に、「実はもう一点、新企画用の素体デザインをお願いしたい」とお話を頂いたのが始まりです。この時手掛けていたポスト・レッドパワーズ素体は、商品化こそ成りませんでした。ギミックの関係から従来よりも広い可動域を持っていた、膝の二重関節や足首の構造など、後の8cm素体と共通する点が多々ありました。

8cm素体は現在お借りしていますが、鬼気迫る、執念すら感じるクオリティだと思います。手首はこの頃から換装式を想定されていたようですね。また、ミクロ素体の特徴とも言える軸ピンが、すでに手首に採用されているようで、このあたりも市川さんのご提案でしょうか。また、製品化されたら、さぞ精度と強度のバランスがタイトであることが想像できますが、この頃から材質はポリカーボネイトを想定されていたのでしょうか？

市川…手首のピン構造は、確か石本さんの指示です。この時点で差替え手首を付ける考えがあったかどうかは、よく分かりません。8cm素体の設計は、基本的な部分を石本さんが起こし、僕はそこに肩可動や足首など追加的な機構を加えつつ、最終的なボディシェイプを描き上げていく、という流れでした。材質に関しては専門外なので、特に考慮はしていません。打ち合わせ時点では、単に「ABS」や「ナ

ミクロマン素体の依頼を受けたときに、どんな使い方をされると聞かれましたか？ また、市川さん自身はその素体を使った構想などを立てられなかったか？

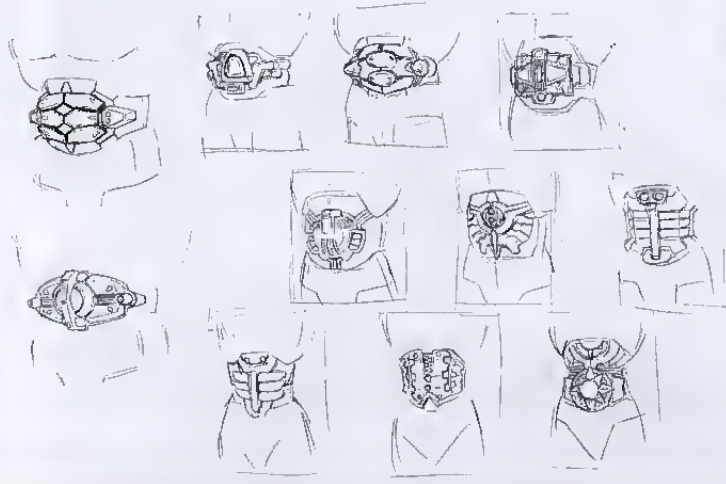
市川…8cm素体の方は、より高年齢対象でギミックに頼らない、「とにかく良く動くフィギュアを作り上げる事」を目的とした企画でした。どのように使うかは、まず出来あがってからそのあと考えよう、と。僕は僕でデザイン専任だったため、その辺りの事はまったく考えませんでした。試作完成後も、予算の厳しい中でやっていたので、余り贅沢な提案もできず、売り方のアレンジメントにはかなり苦労されていたようです。他の部署に試作を預けて活用法を検討してもらったりもしたそうですが、この頃はコンパクトドールのようにソフトな人形素体も動いていたので、固い成型物の可動フィギュアに商品化の意義を見つけにくい時期だったように憶えています。

胸筋下のマールドや、腰部のパンツ、スネの、後にミクロフォースのボディラインに繋がるモールドなど、純粋な人体に対して若干のデコレーションをしていた形跡が見られるのですが、これはどなたかの新ミクロマン観がすでに兆候を現し始めていたと言ったのでしょうか？

市川…これはどちらかというと、技術的な問題ですね。8cmの基本構造は、胸、腰のパーツが設計上、どうしても胸部の外側に被ってしまう作りになっていたもので、リアルな人体彫刻では却って不自然さがあらわになってしまっただろうと考えられました。それで僕が石本さんか、どちらの提案かは忘れてしまいましたが、筋肉表現にデフォルムを加え、デザイン化する事で、用意的な要素を消滅させたんです。



ミクロフォースの手首パーツを、なじみのある手首の表情はすべてこの面稿から生まれている。ただひとつ参考の振られていない手首は、ニンジャ用の、手裏剣を持つ手首。



ミクロフォースのプレスト案。右下段の3タイプは女性素体用のものと思われる。昭和レディコマンドを匂わせるデザインもあり興味深い。ちなみにプレストとは、腹部あるいは胸部を守るメカニックのこと。昭和時代からのミクロマン用語である。

マツチヨ系ボディが、ちょうどいい案配に処理されていると感じます。ネジ止めもそうですが、肘ピンなどもカスタマイズを意図的に念頭に置いた仕様と考えているのでしょうか？

市川「ピン打ちは構造上の選択だったかもしれないですね、いずれにせよ全てのパーツをユーザーの手でバラせるようにしたい、という考えは明確にありました。」

「コマンダー・ニンジャ・ガンナー・スパイというシフトは市川さんのご提案ですか？ また、ほかにも様々な候補があったのでしょうか？」

市川「スパイだけは僕のラフが元だったかどうか？ミミ他はすべて石本さんが、他の方のアイデアです。この頃はもう、僕はミクロアクション中心の作業になっていて、フォースの最終めにはほとんどタッチしていません。頭部のデザインはチーム編成が固まってから発注を受けたので、オリジナル4種以外の候補デザインは存在しません。」

製品として完成したミクロフォースの感想をお聞かせください。

市川「僕の場合、おもちゃの仕事は5才児以上向けの商品も多く受けてきたので、精密な装備パーツを手にした時は「対象年齢が上がる」と、こまめにしていいのか」と、すごく衝撃を受けましたね。あと、これが受け入れられるかどうか、やはり不安はありました。ガンナーがしばらく売れ残っていた時は、「ああ、やっぱ顔か」と、申し訳ない気持ちでいっぱいでした。」

もっとわかりやすいヒロイズムであるべきだったということでしょうか？

市川「そこまでは思いませんでしたが、この路線なりの格好良さを打ち出す作業には責任があったと思います。ガンナーは僕としては屈強なラスタファリアン系のつもりでしたが、上がったみたらかッパの眼鏡くん風に見えてしまった。頭部パーツは素体と違い監督のできなかった部分でしたが、あのよう仕上がるかも知れない可能性を見越して、あらかじめデザイン意図をガッチリと伝えるべきでした。「ここは造型時にこう解釈されるかも」と予見し先手を打っておくのは、デザイナーの仕事ではしばしば必要な作業です。」

女性素体・ミクロボディにUTN

女性素体のお話が市川さんに来たあたりの経緯をお聞かせください。



市川「2004年2月の時点で、この対象年齢層なら女性素体も販売したいという感覚があったので、10cm版のデザイン当初から、女性のスケッチと図面も同時に用意していました。そしてミクロフォースの発売後、担当がボーイズの安彦さんに移って早々、商品化前提で準備しましょう、とお話を頂いたんです。それからしばらく後、2003年の初冬ころに僕と安彦さん、そして原型師さんで、ようやく打ち合わせの席につきました。でもこの頃、僕は他の玩具デザイナーやライター仕事や、コミックの執筆なんかでいっぱいだったため、その場で部分ポイントごとのスケッチや変更指示を描いてお渡しした後の作業はもうお任せ、という事にしてしまったんです。」

市川「市川さんが思われるところの、男性素体とはこのように変えるべきという指針は、どのようなものでしたか？ また、タカラサイドの方針も併せてお聞かせください。」

市川「やはりまず可能な限り肩幅を縮め、腕を細くすること、そして男性版では少々バツつき気味だった腰パーツをタイトにして、それでいて体育座りができるくらいの可動範囲を設ける事、などの目標を立て、そのためのラフな図案を走り描きました。手首ジョイントの変更は、原型師さんのアイデアです。あとバストサイズの種類分けや、お尻のプレート表現、正座状態が不自然にならないよう膝蓋パーツを尖り気味にする等の処理は、僕が離れた後に加えられたものですね。」

完成した女性素体に関してのご感想をお聞かせください。

市川「クオリティは水準以上ですが、やはり途中で離れてしまったのが、とても悔やまれますね。フォース素体の時くらゐ、みっちり時間をかけて付き合いたかったんです。」

女性キャラに関してはデザインを何点か起こされており、またシナやダイアンなど、フェイスパーツのみを起こされていると思いますが、特にヴィーナなどの、イメージラフから起こされたキャラクターについて、その経緯と市川様のデザイン意図をお聞かせください。

市川「マイクロレディは、はじめにミクロ用として多数起こされたコンセプト案の中から「エンジェル系」と「中華格闘系」をピックアップして、敵側にコンバートしたものです。僕ははじめ両方の悪役化デザイン作業をしていましたが、この内マイクロレディは、僕はバリエーションを入れたため不採用になりました。」

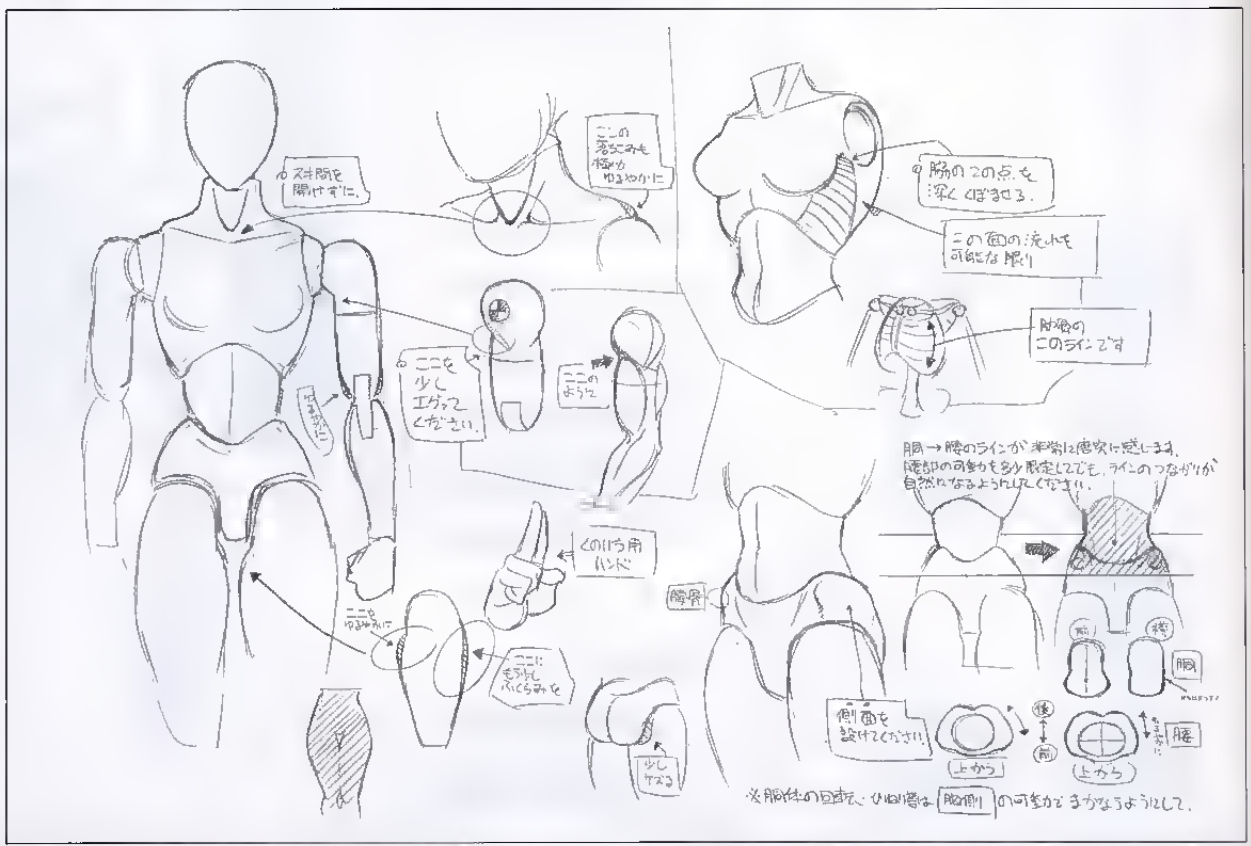
り、最終的なアレンジは原型段階で施されました。
 アクロデーターは眼が切れ長で口の無い顔という、割と典型的な女性型クリチャーの路線で、ボディパーツは鬚奴的な装具をイメージしています。武器類のアレンジもこちらで起こしましたが、ジョイントを加えてプレイバリエーションを増やしたのがタカラサイドのアイデアです。塗装パターンは両者とも僕の担当で、データーは豹とヘビの鱗を混ぜ合わせた意匠を、ヴィーナにはビザールな下着をあしらっています。体色の白黒のトーンは、タカラ側の修整で決まりました。

着ぐるみミクロマン

着ぐるみミクロマンの、デザインについての経緯をお教え下さい。

市川：そうですね、厳密にはイケメン5人と個性派1人、という構成で、商品的にはミクロアクション寄りだけど、中味はできるだけシンプルでミクロマンにしたい、といった依頼でした。各メンバーのルックスは、これまでのキャラと被らないようにしつつ男性5人分のバリエーションを描き分けるので手いっぱい、という感じでした。全部にモデルがいる訳ではありませんが、ウォルターはミクロマンアイサー風にしてもらいました。個性派、つまりハロルドは、昔の着ぐるみ役者さん風に描いています。でも造型では、かなりスリキリと男前度が上がってましたね(笑)。僕個人のイケメン観は、どちらかと言うともう少しアクの強い方向です。

着ぐるみミクロマンのボディカラーデザインは、どのようなコンセプトでされましたか？ 自分がデザインを見る前にタカラさんから聞いたのは「シャツを着たような感じ」でした……
 市川：まず、ハロルドがスーツアクターっぽく見える事を前提に、上半身をアンダーシャツ風に色分けする所から始めました。それ以外の体の模様は、デザイン的な主張を抑えたシンプルで、色調も成形色と同系統に揃え「なんとなく色分けしてあるな」と分かる程度の、微妙なコントラストでまとめました。シール処理はかなり後になってからの急



女性着ぐるみの試作案に対する市川氏のチェック。身長約90cmでありながら、限りなく人体のそれに近づけるべく、微に入り細にわたる修正案が入っている。このような妥協を許さない姿勢が、数々の素晴らしい製品を生み出す原動力となっているのだ。

な変更だったんで、事前に分かっていたら違ったパターンになっていたでしょう。当初はキムの配色をハロルド用に指定していましたが、いくつかの調整やシャッフルを経て、最終的な商品仕様に至っています。

ミクロマンの「姿」

「ミクロマンはこうあるべき」といったこだわりはありますか？ また、ファンやスタッフがつけているこだわりについてどう思われますか？
 市川：デザインラインとか意匠といった部分には、さほどありません。こだわりたいのはむしろ、機構や仕様の商品自体のクオリティ方面ですね。ミクロマンに関わる人達には、ファンもスタッフもそれぞれ強いこだわりを持つ人が多くて頼もしい限りです。最近はそのこだわりと狭量を混同する空気があって、意見を持つのも楽じゃないう世の中ですが、見出しただ価値は大事にしたいものです。

ミクロマン2004と2005の展開全般についてどう思われますか？
 市川：全般としては、いい感じに進んでいると思いますよ。オマー・ジュア新機軸あり、ミクロアクションのような発展形もある。当たり外れはあるかも知れませんが、何より選択の幅が広いのは良い事です。

市川さんがデザインされるにあたっての「このうのがカッコイイ」的な源流は、どこから培われたものでしょうか？ 核となっている原案や作品などがあればお聞かせください。

市川：難しい質問ですね。格好よさは一つじゃないし、僕自身いつも模索している口です……一つ二つのソースに集約できるものではないです。ただヒーロー像に成熟さや男くさを求めています。う所は、やはりアメコミや海外アートの影響がありますね。

市川さんの、ミクロマンは「こういう方向に進んで欲しい」というのはありますか？

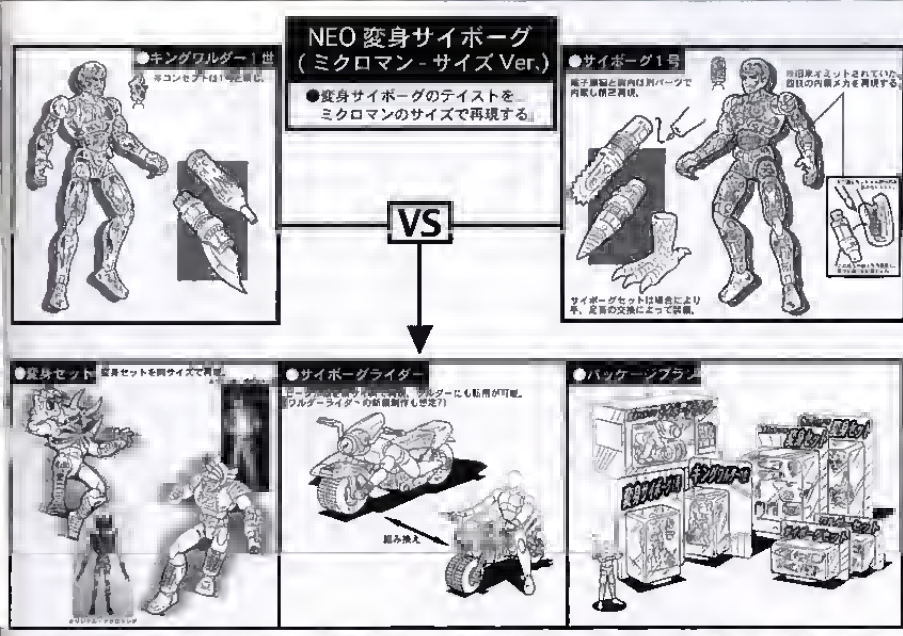
市川：世界を広げてゆくには、パワーゲームに偏ってばかりでは不十分な気がします。非戦闘員系を充実させるのもいいんじゃないでしょうか。あとは装着物、組替え物に代わる別のギミックも欲しいですね。できればストレスなく思いつき遊べて、ポリリウムがあつて……これ以上は、打ち合わせの席まで取っておきたいです(笑)。

(メールにてインタビュー収録)

2003〜2004

ミクロフォース、マスターフォース前夜

ミクロフォースの後を受け、継続企画が立ち上がった新生ミクロマン。その陰にどんな検討案が飛び交い、どんな葛藤があったのだろうか？ミクロマン2004として完全再生を遂げる過程を追跡してみよう。



ミクロマン 変身サイボーグのひととして検討された、『変身サイボーグ1号』のミクロ化案。旧サイボーグでは再現されていない上腕部や大腿部、スネなどに、内側からのペイントでメカニクを表現するというアイデアが提案されている。



ミクロマン30周年を記念して起こされた、アニバーサリーロゴ案。中段のカラーバリエーションが採用になったのは周知の通り。

MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN
MICROMAN

新生ミクロマンのために起こされたタイトルロゴ案の一部。「O」の部分のバリエーションだけで、これだけの数が検討されたのだ。

■ミクロフォースからの発展

ミクロマンの新担当者が安彦氏に移ったとき、氏はミクロマンにさらなる発展をもたらすべく、様々な方向性のアプローチを検討する。

ミクロフォースの純粋な継続シリーズを考えていないわけではなかったが、ミクロフォースのクールさを引き継ぎながらも、全く新しい発想のミクロマンシリーズをイメージしていたのだ。

■装備からビークルへ

安彦氏は、イベントで募ったアンケートやマーケットリサーチなどから、ある結論を見いだしていた。それは、ビークルの特性を持ったミクロマンシリーズであった。移動用の装備を装着したミクロマン。そして、装備はミクロマン本体から分離してビークルとして運用される。

このコンセプトを元に左ページののようなデザインが起こされて、それは後のマスターフォースシリーズへと発展していくことになる。

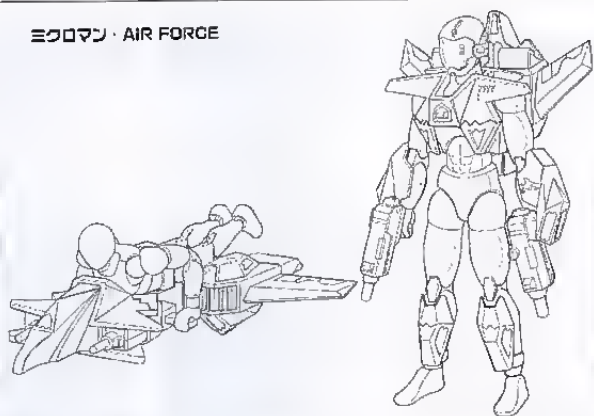
■ミクロマン30周年

昭和ミクロマンは1974年の6月に北海道で試験販売、7月に全国販売が開始された。2004年は、ミクロマン30周年である。安彦氏とマーケッター安田氏は、この波に乗るべく様々なプロモーション戦略を検討する。

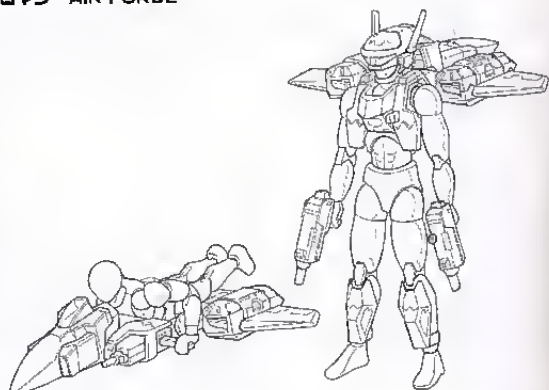
2004年度に発売されたミクロマンシリーズのパッケージ、そして広告やサイト、雑誌記事に至るまで、すべからく30周年記念マークが掲載されていることは周知の事実だが、こういった戦略も、この時期に練り込まれていたものである。

そしてミクロマンのロゴおよびマークを現在のものにリニューアル。新生ミクロマン2004がよいよ誕生しようとしていたのだ。

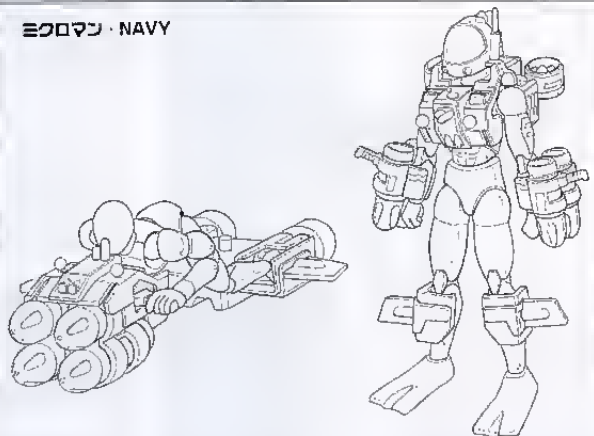
ミクロマン・AIR FORCE



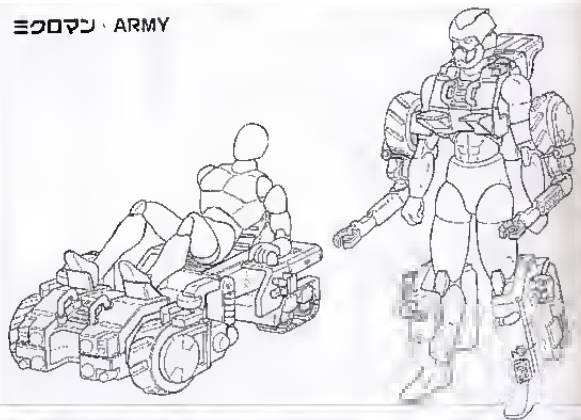
ミクロマン・AIR FORCE



ミクロマン・NAVY



ミクロマン・ARMY

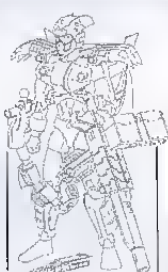


ミクロマン・玄獣



● 玄獣本体

ミクロマン・青龍



● 青龍本体

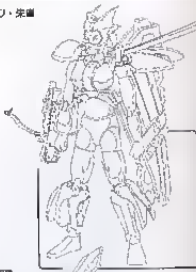
ミクロマン・白虎



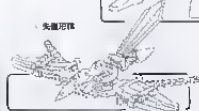
白虎本体



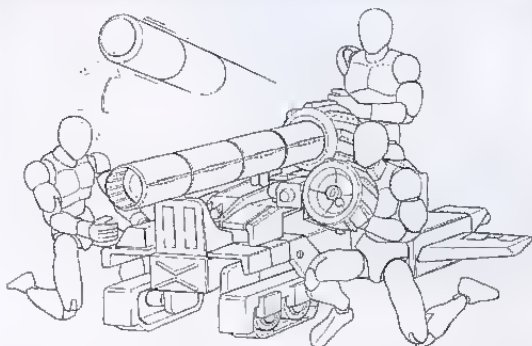
ミクロマン・朱雀



朱雀本体



ミクロマン・合体武器



マスターフォースデザイン草案

ここに紹介するのは、マスターフォースのコンセプトデザインである。陸海空のアイデアが、この時点で結実していることが伺える。また下段の4体は、敵キャラクターとして検討されたもの。朱雀、白虎、玄武、青龍の四聖獣がモチーフとなったデザインコンセプトは、ミクロマン的にはむしろ新斬と言える。

上で紹介したマスターフォースたちの装備は、すべてを合体させることで、巨大砲台へと変化を遂げる。こんなダイナミックなアイデアも検討されていたのだ。チームの装備を集合させると何かに、というプラスワンの遊びを提供する発想は、ある意味ロードスパルタンにまで脈々と受け継がれているのかもしれない。

造形師 前嶋隆一

MICRO MAN MAEJIMA

ミクロマンの魅力はなんといっても、ミニチュアサイズのボディ、顔、そしてウェポン。

ここに、5年以上もミクロマンを作り続ける造形師がいる。

立体としてのミクロマンを極限まで追求する氏の目指すものは――。

■新生ミクロマンのMr.造形師

早速ですが、前嶋さんが最初にかかわられたのはどのミクロマンになるんですか？

前嶋…一番最初は、平成アニメミクロマンの、マグネタイタズズの頭をやってみないかという話からです。

新生ミクロマン以前の話をわけですね。

前嶋…ロボットの顔が多かったんです。メカニック系というか。だから、初めての生顔はジンとシャーン二なんです。あとは、着ぐるみミクロマンのピリ、ハロルド、キムの3点。ボディではレッドバウズ、ミクロフォース、マシンフォース。装備と顔を両方やったのは、クレイヴ、データー、フアントム、エルザ。ロードスパルタンでは顔だけやらせていただきました。

相当手広くやってらっしゃいますね……。というか、初の人間顔造形でシャーン二ですか。

前嶋…我々は造形チームとして何人もが造形に携わっているの、1体まるごとではないのですが、監修としてマスターフォースにもかかわらせていただいています。我々のチームで作らせていただいたのは、ミリタリーフォースのボディ一式なんです。女の子顔では、ミクロアクションシリーズやさくら、春麗、エルザ、女性のボディではキャットウーマンなどに携わらせていただいています。

■先入観のなさが生み出す新感覚

失礼ですが、前嶋さんはおいくつですか？

前嶋…今32歳で、今年で33歳になります。ですから、ミクロマンで遊んでいたといっても名前まで細かく

覚えていたという感じではなくて、ただモアイ型カプセルなどで遊んでいた記憶がある程度なんです。

あ、ミクロマンコマンドですね。そのときの「ミクロマンの造形とはかくあるべきだ」という思いは今の仕事に活かされていますか？

前嶋…ボヤッとしたイメージしかないぶん、逆に、うまく昔との差別化が計れて新しい今の感覚が入れるのではないかと思っています。

なるほど、先入観がないからこそ新しいミクロマン観を作れると言うことですね。

前嶋…「ミクロフォース」でも、昔も踏襲するけれども、デザイン的にもコンセプト的にも新しい2000年版のミクロマンということで進んだところがありました。

■顔造形の決め手はイメージネーション

昔の造形は3倍の大きさで作っているんですね。初めて知りました。今は厚寸大で小さいまま造形されるんですね？ 難しくありませんか？

前嶋…他の仕事でもっと小さい顔を作ることもありますから（笑）。

素材は何で造形されているんですか？

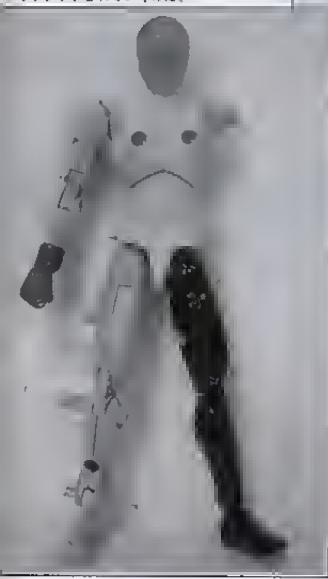
前嶋…今はポリバテ（ポリエステルバテ）のみです。二重の線、眉毛、微妙な口の表情などの細かい部分が、他の材料だとしてもうまく出せないんですね。

素体の造形をされるときもポリバテでやってらっしゃるのでしょうか？

前嶋…ボディの素体などはスカルビーで作って、キヤストに置き換えて関節を仕込むような形です。普通のカッターやアートナイフ、平の彫刻刀をり、



男性素体、マシンフォース素体、ミリタリーフォース素体そっくりな、全身これギミックである極小のミクロマン素体の基本ポジションは前嶋氏のクオリティにゆだねられている。これを原型として全型工場アウトプットされているのだ。



5ミリや1センチサイズなどに自作して、削っています。

作業時間なのですが、顔1個作るのにどのぐらいの時間がかかるんですか？

前嶋…かなり手の込んだものは別ですが、3日から4日ぐらいで作ります。

めっちゃめっちゃ速いですよね？ 自分も作ってみたいんですけど一週間かけて最終的に失敗しました。無惨なものです。新しい素体は、1体つくるのにどのぐらいの時間をかけますか？

前嶋…3週間ぐらいですね。

それでもめちゃめちゃ速いですね。

前嶋…顔のイメージが自分の頭の中にどれだけ入っているかというところで、作りやすさというのは変わってくるんですよ。立体が想像できないという時間も時間がかかってしまいます。

最初上がったデザイン画などを見て、「芸能人と言うと誰みたくない感じが」とイメージをふくらませるんです。経験上そのほうが、上がったものとクライアントさんのイメージとのいい違いが出つらいと思います。

ミクロマンの顔シリーズで一番苦労されているのはどういう点ですか？

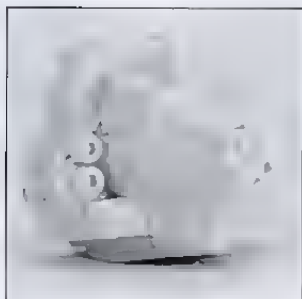
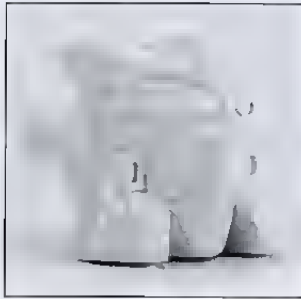
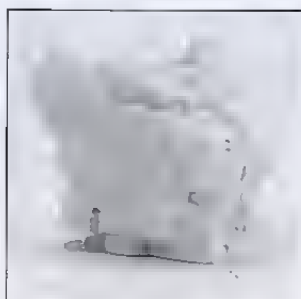
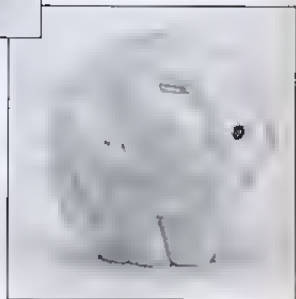
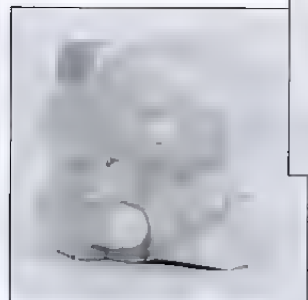
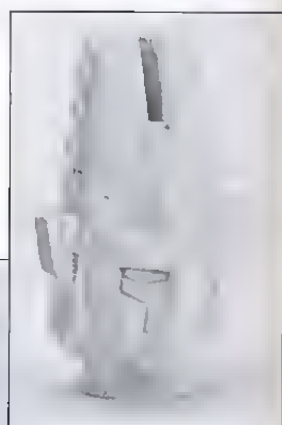
前嶋…着ぐるみミクロマンや今度発売になるロードスバルタンなどの顔は、時間的にも厳しくて、形抜けと髪型とゴグルのバランスでちょうどいい点を見つづけるのに苦労しました。

顔が隠れてしまうので、ばつと見で違いが出せるようにという部分ですね。

思うんですけど、デザイナーによって顔の書き方の個性が大きく違いますのに、よく造形されているなあ。

前嶋…それぞれデザイナーさんに個性があるので、どれだけその絵に近づけるかというのはいり難いんですよ。デザイナーさんのホームページを見たり、過去に描かれた絵を見たり、サンプルや資料を片っ端から集めたりして勉強しています。ほかに、それぞれの造形師さんのいいところを取り入れたら、今まででカッコイイといわれている顔を意識したりしながら、一歩でも二歩でもさらにいいものを作りたい意識ではやっています（笑）。やはり2次元と3次元はどうしても違いますので、今までの経験も活かして、こうするときれいだったとか、スマートに見えるだとか、カッコイイとか、考えながらやるようにしています。人間の体にしても、人体模型や本などを買いあさって研究しているんですよ。

平成アニメミクロマンのレザーマスター、ジェットモグラ、レーザーオーディン、スーパーミクロマンオーディン、レーザーウォルト、レーザーサム。ご覧の通り原寸よりはるかに大きい。これがマスター原型となって製品版が作られるのだ。



■アレンジも加え、遊べる武器を探求

武器は、シリーズとしてすべて前嶋さんがやられているんですか？

前嶋…メダルグ以外のアクロイヤーM2、ミクロフォースのニンジャ、コマンドーの武器をつくらせていただきました。

もしお気に入りの武器などがありましたら。

前嶋…個人的に一番気に入っている武器はニンジャの武器ですね。巨大刀とか。胸のベスト周りも、コンバクトだけれどもインパクトがあるものができたかなと思っています。

武器の造形をされる際に気をつけていることとかありますか？

前嶋…武器も初期のころは形が優先で、実際に生産してみたら、遊んでいて痛かったり折れやすかったりしたんです。ですから今は、「この辺はもう少し厚みをもたせたいが、差し替えなどしても破損しにくいかな」となどと考えて作ったりしています。遊べないおもちゃではしょうがないですからね。

アクロイヤーは、時間がなく原型に移行しながらデザインを決め込んでいったと聞いています。

前嶋…ディータはデザインに決まりがありませんで、好みで作らせてもらいました。武器もアレンジで、「手錠みたいな感じでチェーンを付けたいんですけど」って（笑）。ミクロマンはオリジナルなので、原型師サイドから「こうするとよくなりそうです」と相談をもちかけやすい担当の方なんです。

「これで企画が通っていますから」と言う人が多い中で、いろいろと意見を交わしながら作れるコンテンツはなかなかないですね。そういう点でも、ミクロマンは楽しんでやらせてもらっています。

最後に何かひとことございましたら、よろしくお願いたします。

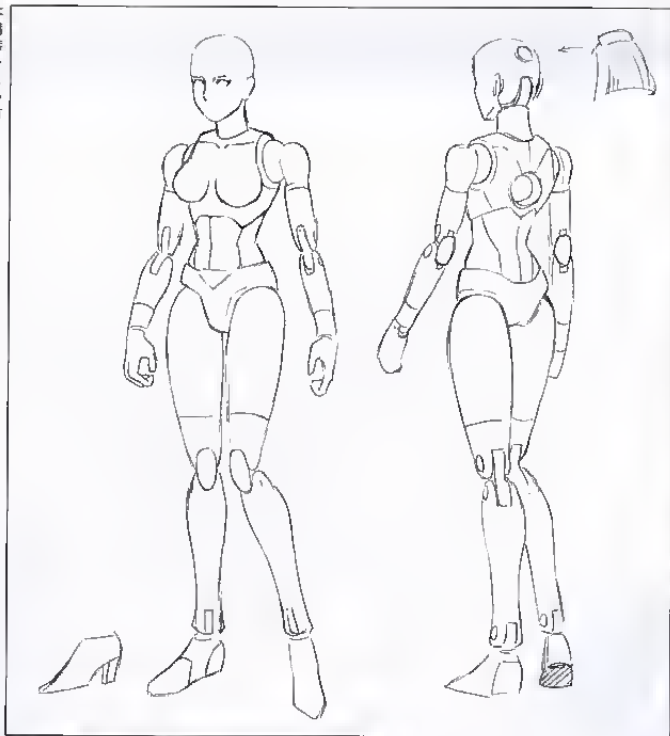
前嶋…本当に僕は、タカラさんとミクロマンに育っていただいたようなものです。

（2005年2月某日 タカラ本社にて）

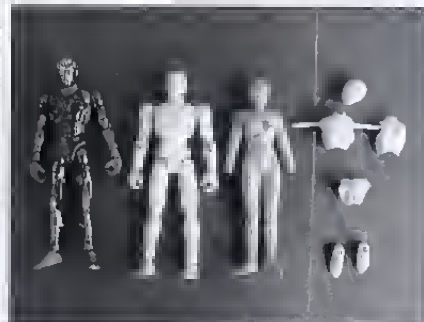
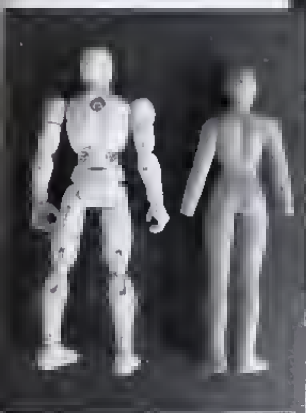
MICRO FEMALE BODY

ミクロ女性素体の誕生

新生ミクロマン展開において、今や男性素体と双壁をなす人気アイテムが、女性素体ミクロマンのキャラクターたちである。
この超可動ボディの開発秘話を見てみよう。



男性素体との身長比・体格比を念頭に置いて作られた原型。ここから関節が仕込まれていくわけだが、機構を盛り込むことで太めになるのではなく、細身になるあたりに、凄まじい造形技術を感じさせられる。



■素体開発、次のステップへ

マスターフォースの方向性が固まりかけていた時期、男性素体に続くように女性素体の開発もスタートしている。しかしながら、実は素体そのもののスケッチは、ミクロフォースの発売前に検討されていたようである。この画稿がありながらも機会がなかったためしばらく凍結していたが、安彦氏が担当になって、新生ミクロマンに様々な展開が検討されるのと時を同じくして、女性素体立体化にむけて本格的なスタートを切ったのである。

基本的な構造は男性素体と同一だが、たとえば下半身周りのプロポーションが崩れないよう、膝上の回転軸の位置を変えるなど、女性素体ならではのアプローチがなされているようだ。

また女性素体を作る前にボーシングのイメージスケッチが何点か起こされており、それらのポーズが可能かどうかを検証、できなければできるよう、何度も改良が加えられるという作業方法で製作が進められていった。さらに胸のS・M・Lサイズなど、細かいバリエーションの違いの構想も採り入れられていく。

こうして、新生ミクロマン男性素体に続く、女性素体が完成したのであった。

■女性キャラクターを創る

あとは商品としてアウトプットする際のキャラクター付けである。左ページに紹介した以外にもタカラホビー・BOBなどで公開されたため、ボクサー系のミクロレディなどを覚えている読者も多いと思われるが、デザインには大きく分けて、二つの方向性が存在した。すなわち、ミクロフォース路線とそうでないもの、である。

前者の路線は比較的早く固まり、ダイアン、シナとして結実することとなるが、残りの二名はそもそもミクロ側なのかアクロ側なのかというキャラクターシフトの論議がギリギリまで行われた。

結果としてはP36でのインタビュにあるとおりの展開となり、ヴィーナ、ディータが誕生するわけだが、11の話として、全員ミクロレディという展開も起こり得たわけである。

かくして決まった女性素体が世に出た時の市場の反応は、現在の発展ぶりから考えれば解説の必要はないだろう。

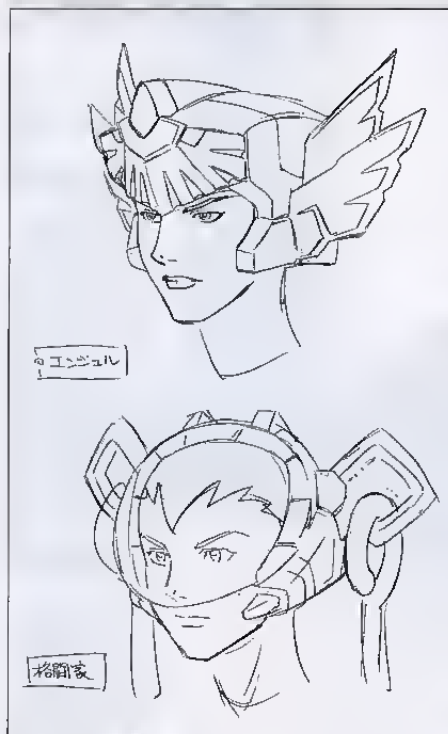
10cm女性素体



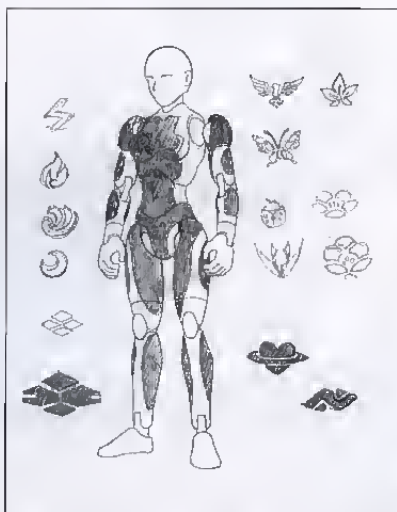
完成した女性素体。正確には9.5cm素体である。ちょっとしたポーズでは体のラインは崩れない。さらに各部で細かい改良を重ねられて製品版に至っている。



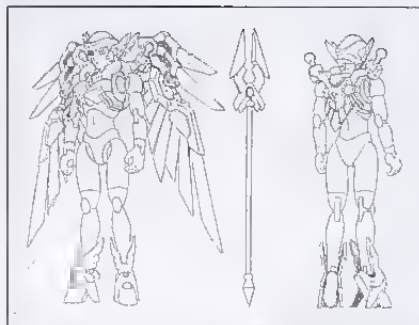
女性キャラクター デザイン画像



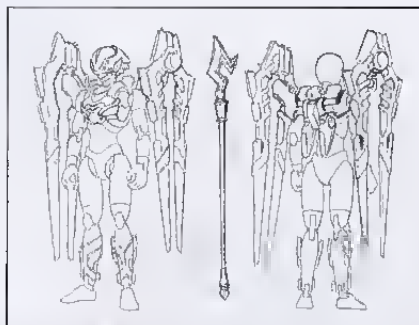
女性キャラクターの顔デザイン案。下段のキャラクターに、おぼろげながらアクロディータの面影が感じられる。



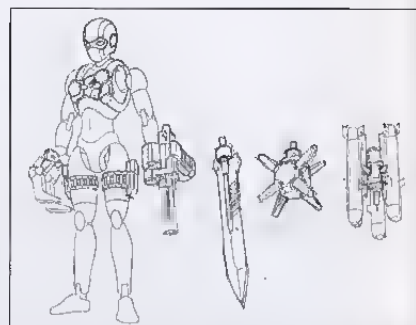
女性素体からマイクロレディのキャラクター付けがされてからのデザイン案。マイクロフォースの流れであることがわかるペイントパターンが確認できる。左はタンポ印刷パターンの検討案。ダイアンに通じる菱形マークもこの段階で提案されているようだ。



マイクロレディ（エンジェル）のデザイン画稿。巨大な羽や女神のような杖が、現行のラインとはさらに違った世界観を感じさせる興味深いものとなっている。



アクロレディと思われるキャラクターのイメージスケッチ。神聖さを感じさせる左図に対して、明快な邪悪テイストが加えられている。



マイクロレディと思われるものの一案。ハンディガトリング砲や手首とコンパチブルになっているナイフもさることながら、なかでも地雷ともスパイク鉄球とも見える異様な武器が強く印象に残る。

デザイナー 篠原保

SHINOHARA

ミクロマン2004を語る上では欠かせないキーパーソン——
それが、デザイナー篠原保氏だ。

新たなミクロマンワールドのSF観、そしてアクロイヤー観を築き上げた氏のミクロマンに対する思いが、今明かされる。

■ミクロマンに取り組んだ経緯

篠原さんがミクロマンのデザインに携わられるようになったきっかけからお伺いできますか？

篠原「最初はアクロイヤーからで、安彦さんから、『今度ミクロマンの担当になったので、アクロイヤーのデザインをお願いしたい』というお話があったんです。

もともと安彦さんとは面識があつて、以前、変身サイボーグ99のオリジナル変身セットをやるうという話をラフスケッチを何枚か描いていたんです。それは安彦さんに気に入っていただけたようなんです。それが、残念ながら商品化されなかったで、その雪隠職みたいなものでした。

実は僕自身、あんまり主人公側はやりたくないんです。自分で買う時にはミクロマンのほうを優先して買いますけど、手がけるとなったら、主役は万人ウケしないといけないから荷が重いじゃないですか。でも、悪はいろいろなヤツがいていいし、遊べますよね。ですから気楽にOKしちゃったんです。

4体のアクロイヤーが誕生することになりましたが、デザインとしてこだわった点などはありませんか？

篠原「2003の敵だったテロリストみたいなヤツらがいいなと思って、一番最初に考えたのはマッドサイエントイスのような設定のボルトテックなんです。その段階では、もって人間寄りの方にも振れる感じですね。次にクレイヴ、スコールです。バィオムは最後。

ボルトテックは、こんなにグロテスクな人形を欲しがる人はいないだろうと思ったので、アクロイヤーの変身セットを付けておくか、ぐらゐの発注です。

スコールは、森藤よしひろさんのマンガにあったアーク大帝がモチーフです。安彦さんからはずっと「骸骨モチーフでクールなドクロキングのイメージを」と言われていたんですが、ミクロマンの世界ならアーク大帝かなと。クレイヴだけが唯一昔のものを踏襲しているんですが、わかりやすいアクロイヤーの顔をしていますよね。昔のアクロイヤーが好きだった人はこれが好きだろうということで、リファインに近い。意識したのはそれだけですね。

——続けてマスターフォースも手がけられました。その段階でミクロマンの話も来るようになったんですか？

篠原「アクロイヤーのラフが出た段階で、ミクロマンもやってくれという話が出たんです。もらったコンセプトは「陸」「海」「空」。最初に描いたのはロベルトです。次は、ハヤテ、アランの順で描いています。

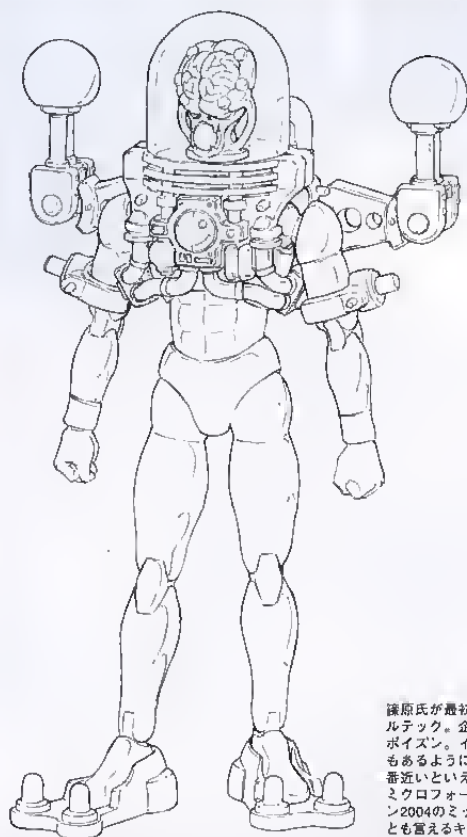
——顔のデザインはどのようなかたちで発注が来るんですか？

篠原「僕が普段デザインの仕事をしている時は怪人の仕事が多々あるので、人間の顔は描かないですね。ですからわりと流して描いて、ロベルトもちゃんと描いていなかったんです。でも、清書しなくていいのかなと思っていううちに原型発注に移行したんです。

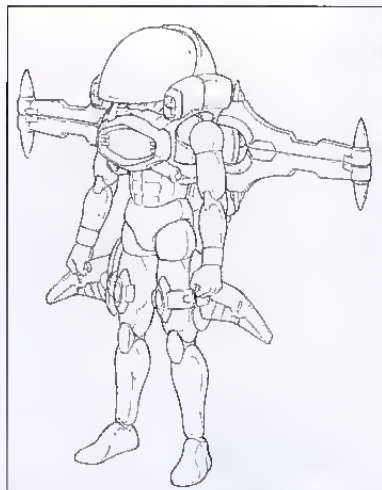
ハヤテのキャラクターにしても、イメージを伝えるために添付画像として横に添え書きで描いていた程度なんです。こいつは少年っぽい青年で、こいつは髪の毛が逆立っている感じ、というぐらゐのラフスケッチですね。

——最後にライアンが加わるわけですが、ライアンはもともとメット付きという発注だったんですか？

アクロイヤー「ボイズン（仮）」正面



篠原氏が最初に着手したボルトテック。企画時の名称はボイズン。インタビューにもあるように、人間形に一番近いといえる。ある意味ミクロフォースとミクロマン2004のミッシングリンクとも言えるキャラクターだ。



スカイマスターハヤテの決定稿。篠原氏も一巻お気に入りだと言う。タカラ安彦氏一番のお気に入りでもある。

篠原、他の方が起こされたデザイン画を見せてもらって、「こんなのが上がってきているんだけど、ラインナップに加えて良いか？」ということでした。ひとつだけ他人のものが混じっているのは嫌だなと、「どうせなら全部やらせて下さい」とかなり強い口調で申し出まして、ライアンを描いたんです。前のデザイン画で半メットのようなかぶりものが描いてあって、安彦さんはそれを活かしたかったようなので、そこだけ踏襲しました。

■マイクロマンらしさ

マスターフォースの装備は前作マイクロフォース同様オールメッキですが、あれはタカラさんからの提案ですか？

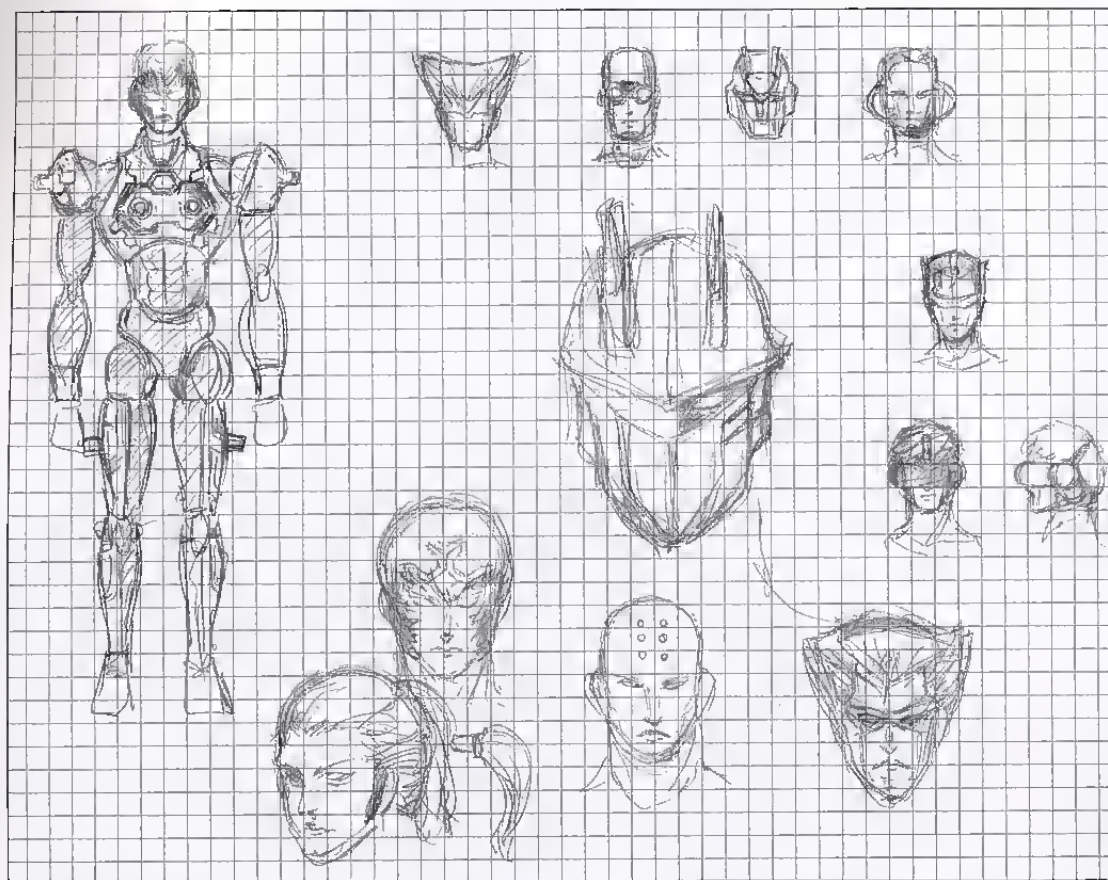
篠原、提案というか、逆に安彦さんに相談されているんですね。2003の時に、前後のプロテクターの爪がうまくはまらなかったり、ボールジョイントが折れてしまったりということがあって。メッキも別に嫌いではないんですけど、ボロボロ取れる、うまくはまらないなど、手触りの中でストレスになるものは本意ではないんです。そうすると、メッキではないものも考えるべきだし、考えなければおかしい。でも、メッキにしちゃった(笑)。

それは前作の踏襲という意味で守りでもあるし、また逃げでもあるんですが、コスト的な問題と質感、そして何より「マイクロマンらしさ」という自分のイメージにおいて、メッキ処理より良い方法が見つからなかったということです。それを安易と捉えられないよう、メッキ処理が生かされるデザインにしたつもりです。

実際に発売されて周りの声も聞かれています。思いますが、どういう印象を受けましたか？

篠原、僕に声をかけてくれるような人たち、つまり「マイクロマン仲間」的な人からは、きちんと「いまのマイクロマン」になっていて安心したという声が多かったですね。そういう意味では、自分自身のアイデンティティを揺るがされるようなことはありませんでした。

僕ら以外のユーザーにとって果たしてこれが正解だったのか不正解だったのかというところは少し気になったので、マスターフォースの時はネットの掲示板などいろいろな見ました。でも、その段階ではもう次のバイオマシンに入っていたのでどうしようもなかったんですけど(笑)。



マスターフォースのキャラクターイメージスケッチ。完成系マイクロマンフォースの原型とおぼしきものから、半メカ系のおおきく、昭和風のマイクロマンシリーズのデザインを彷彿させるものまで様々。

■ビークルはいらない？

篠原さんの、マイクロマンのビークルはこうあるべきだという基本的な方針をお聞かせください。

篠原、マイクロマンのビークルは基本的に小さくあるべきだと思います。僕、海外版のG・J・ジョーのビークルをすごくいい買っていて、2003マイクロマンはそれに倣してはいたんですけど、あれ、大きいでしょう？ さすがに置き場所に困って、引越した時に結局捨てたりしたんですね。そういうことがあって、絶対にビークルは小さいほうがいいという思いがあったんです。

さらに言ってしまうと、基本的に、今のユーザーはビークルを求めていない。確実にそう言えます。というより僕が欲しくないんです。

えっ!? そうなんですか？

篠原、人形だけ安くたくさん買えることが自分としては理想なんです。要はビークルなどが付いていると逆に困りますよ。だって、バイオマシンが家でこんなに並んでいる状況もいやじゃないですか。実際問題として、復刻マイクロマンの頃から何度もマーケティングリサーチをしてきて、タカラとしても「コレクター向き市場ではビークルはあまり望まれていない商品である」という認識があると思うんです。

出すんだったら、アーマードマシンと移動基地のいいところ取りみたいなものをひとつ、あるいはキットマシンのなものを連作で出していくという形が望ましいと思います。拡張性のある小型ビークルのパッケージ、もしくはシリーズということですね。

結局乗り物というのは「乗せておしまい」という遊び方なので、それなら気の利いたものは市場にいくらでもありますから。営業的に同一パッケージ内に人形も含めなければならぬという現状では、「パーツ自体も人形のユーティリティになりやすい」という意味のあるものをビークルのコンセプトに持つてくる、くらいが関の山だろうと。そういう意味で次のバイオマシンは結果的にあのような形になったわけですが。

今のユーザーはいろいろなおもちゃを買っていて、その中でマイクロマンも買ってくれているというスタンスですなので、お財布的にも飾る場所的にも食してはいけないと思うんですよ。マイクロマンはマイクロマンでコンパクトにまとまっています。ユーザーの大部分は求めているんじゃないかな。リサーチを自分なりに分析するとそういう結論です。

基地の話が出ましたが、今のタイミングで基地

を出すことにしてはどうお考えですか？

篠原「基地っぽいものではなくて、飾り棚併用というか、手で触れない時間が多いもののほうがいいのかなと思います。タカラからは、Cドラジカセが変形して基地になるという案が来たんですが、それよりはおしゃれなカプセルを出してあげたほうがいい。単体のミクロマンをライトアップして飾っておけるカプセルのような、公式ストーリーに出ていないようなものですね。

——マスターフォースのビークルについてはどういう話が進んでいったんでしょうか。

篠原「テストケース的な意味合いがすごく強かったと思います。「ミクロマンにはビークルが必要だ」というこちら側の思いがまずあって、お客さんがビークルを望んでいるかどうかの手触りを確認したかったところですね。組み替えてビークルになるのがいいか、ビークルを載せているのがいいのか、いろいろと割り振っていった中で、例えばアランに関してはミニタンクのようにするのがいいんじゃないかということになったわけです。

——強化スーツをファイチャーしているのかわかりませんでした。

篠原「胸のあたりなどで意識していますよ。アランは、黒の成型色でオレンジの塗装にしてくれと言ったら、色が乗らないからというので最初はつばねが染み込んだけど（笑）。結局あれは、下に一度白か黄色を吹いてオレンジにしていると思いますよ。家に帰って確認してください。

■ミクロマンのSF観

——ミクロマンのSF観やデザインラインにおいて、「自分の中で決められているコンセプトがあれば教えていただけますか？

篠原「レトロフューチャー観ですよ。昔にあるSF観をそのままのミクロマンにもつてきてしまっているのかなという気持ちで罪悪感のようにあったんです。今、最前線でやられているアニメーションデザイナーの人たちを意識せざるを得ないんですけど、白い紙を前にすると、なんとなく「これ違うな」というのがあったんです。そこで、「レトロフューチャー」という言葉に逃げていい？ 俺」と思ったんです（笑）。

例えば実在にしろ架空のものにしろ、外見のデザインはアップグレードされているものもあれば、

ど、中身のエンジンなりメカニズムといったものにはさほど変化がない。それはつまり機能が求め

る故の構造なり形状であるわけで、ミクロマンの、というタカラのSFラインというのは、その機能の部分をスケルトンで見せる手法であると定義したんです。具体的にプリミティブなメカニズムを描くことになるので、多少古臭く感じるかもしれないんですが、ユーザ的に、レトロな感じの奥に昔のミクロマンもあるというのがよく見えるぐらいがいいんじゃないかな。その辺も意識してやっていますね。

——それはそのまま、次のバイオマシンにも引き継がれたわけですか。

篠原「バイオマシンには当然違う思いもあるんですが、ユーザはミクロマン以外にもいろいろなおもちゃを買っている中で、その中で、ミクロマンを買うという時にどういう気持ちで買っているかを想像するんです。そうすると、少しクセのある変なもの、王道からは少しズレている個々とした存在感があるもののほうがいいんじゃないかって。レトロフューチャーというのも、その辺の寄りか

かりどころなのかなと思うんですね。

友達が出来た時に、ちよつと笑って「これ、変だろー」ってネタにできるぐらいのものというか、それで済ませられる値段段であってほしいし、バリエーションであってほしいですね。

■バイオマシンのメカニク観

——バイオマシンのビークルは、スパイメカシヤンのメカであるという要素を壊くと、特にミラーなど、既存の車型やバイク型などにカテゴライズしづらい乗り物ですが、あの辺はどのようにデザインされたんでしょうか。

篠原「バイオマシンの話自体はしていないんですよ。小さいものは乗り物としておかしいじゃないですか。例えば飛行機なら、キャノピーがあつて覆われていないと絶対に飛ぶにくい。リアルなものを追求しようとする大型化して密閉型になってしまつたので、既存のものをもつてくると縮小感がどうしても目立ってしまうんですね。ならば、なるべく普段見慣れない形にしなければだめだろうという思いはあ

りますね。

僕が参加する以前に描かれていたデザインを、「こういうのを考えています」ということで安彦さんに見せられたんですよ。合体してバズーカ砲になるというものだったんですが、その1分30秒後には「口ポットにしていますか」と言っていましたね（笑）。

でも僕がちゃんと失敗だと思ったのは、口ポットは逆にわかりやすすぎたという点なんですよ。口ポットになるならカッポイ口ポットになるべきだった。何の迷いもなくバイオスーツを描いてしまっている人間なので、自分としては「これじゃない」というものがあつたんですが、「口ポット」に対するユーザの期待はすごくわかつたのかも知れない。今の口ポットは、頭が小さかつた背中に羽根が生えていたりしますが、やっぱりそういうのにしておくべきだったのかなと思って。

——バイオマシンといえはフルメッキが印象的ですね。篠原「フルメッキについては一応は悩みましたよ。銀色の成型色で銀の塗装でもいいかなと。とにかく消しにしたいかったです。今は流れるメッキになってしまっているけれども、さすがにピカピカというのもないかなと思って。

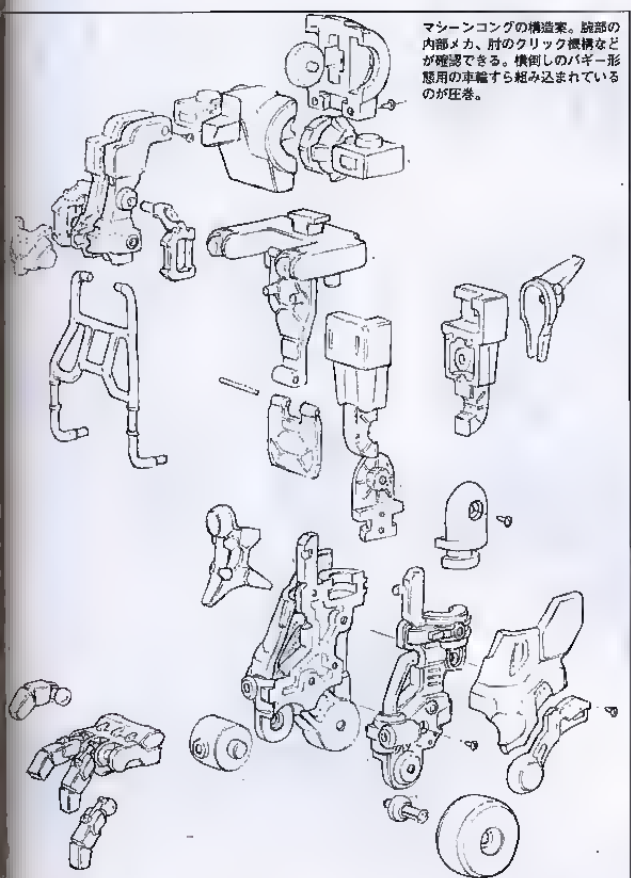
でもまあ、好きなものが形になっているわけですし、個人的には満足度は高いですね。バイオテックの色は最後まで随分悩んだんですが、結果的にはいいのかな思っています。

——マシンフォースでは、新素体を作ってくれというオーダーがあつたんですか？

篠原「アーミーにするという話があつた時に、「自由にデザインできないので既存の素体にジョイントを付けさせて下さい」という話を僕がほうらしました。そうすると、ジョイントが出張していることになるんですが、いきなり人間の生身の部分にボツチが付いているに要するね？ マシンフォースの場合は凸ジョイントを付けるところから始まっているので、そこをなじませるためにはメカっぽいアレンジにしておかなければだめだろうと思ってあいうふうになったんです。

——モチーフが西遊記となった経緯はどのような感じだったのでしょうか？

篠原「マシンフォースのイメージの中にもともとセクウの顔があつたんですが、安彦さん好みではなさそうだったので、「ブルースリーみたいな感じにしたいんだ」という攻め方で「孫悟空」を思いついたんですよ。



「150個描いたミリタリーフォースの武器類
安彦さんのほうからあったんですか？」

篠原「いや、量産型の人形をやりたかったのは僕からです。安彦さんからはアイデアのひとつとして「軽装備で安価なアクロ兵のようなキャラ」を相談されていました。同時に「量産型のアンドロイドっぽいものをやりたい」ということを、マスドライバーの頃の打ち合わせでぶつけていたんですよ。またタカラさんとしてもライトユーザーに広げやすいアクロのない仕様のミクロマンを出したい意向があったのでそれがあの「ミリタリーフォース」という形になりました。

武器がとても豊富ですが、すべて篠原さんのデザインですか？

篠原「基本的には僕が全部提示していて、それらがほとんど入っていると思います。とにかくデザインの数を出さなくては行なくて、最終的に150個ほど描いていますよ。ただ、形が違ふナイフなどがあってもあまり意味がないというところで試行錯誤はしましたね。

なんといっても、一番の特徴はあの独特の顔ですね。

篠原「何度人間顔で描いたんですが全部ボツになって、あれになったんですよ。

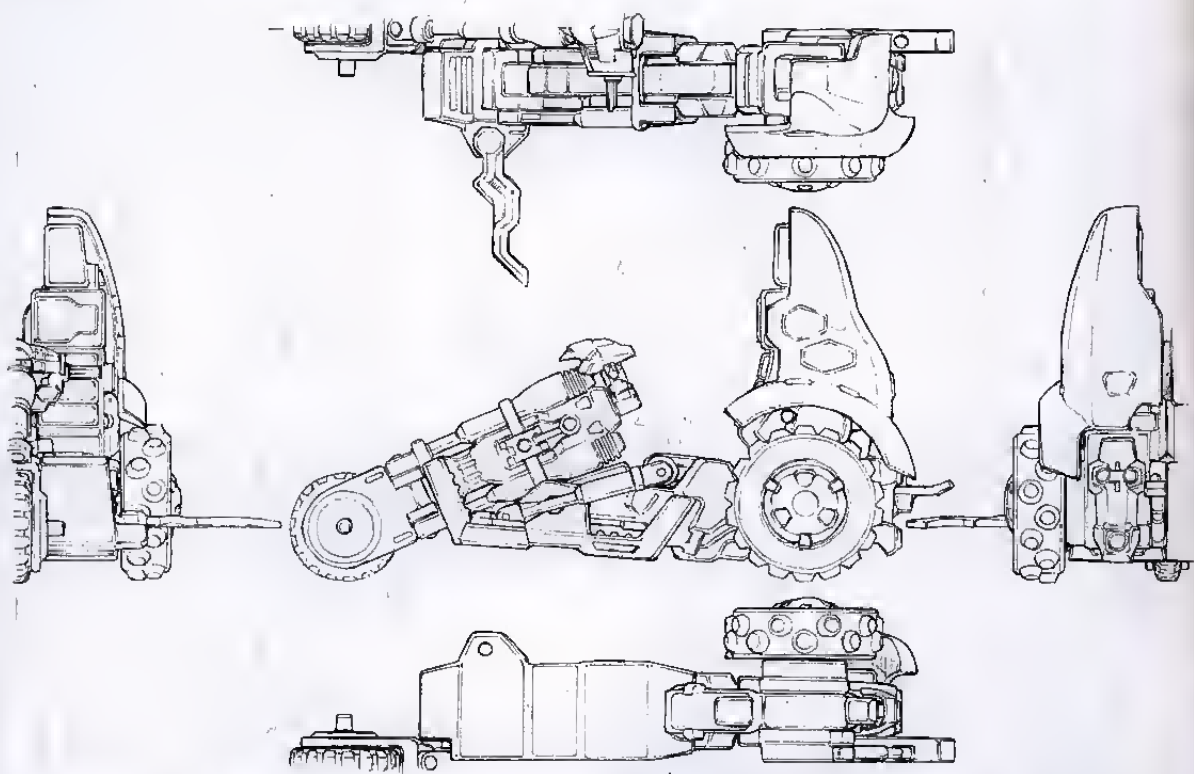
これはミクロマン側だろうな、これはアクロイヤー側だろうなということが特徴的にわかる装備とわからない装備もありますが、その辺は、シャッフルして遊ぶだろうということを意識されたりしているんですか？

篠原「基本的に、ミクロマン側のほうが撃ちもの・飛びもので、アクロイヤー側が打撃ものと切りものという分け方をしていたんですが、混然となることも目に見えているので厳密には分けていません。ミクロマン側だからこういうふうになっていないければいけないということもないですすね。

■アクロイヤーX2

「アクロイヤーX2は、お題としてどういうものが来たんですか？」

篠原「新型アクロイヤーということ以外、特に指定はなかったと思います。スコールのようにわかりやすいものに人気が集まるのがわかったので、この



マシンタイガーの納品用デザイン図。境界まで破綻なく詰められた図稿は、もはやデザイン図を超越して図面である。各アイテムに決定稿に至るまで無数のラフスケッチがおこされている。これは氷山の一角だ。

辺を狙ってはいけいかなという感じですよ。今までの人間型のものではない違うタイプの、ミニタント的なアクロイヤーということで進めました。

「アクロパンサーの可動部分についてはそれほど気にされませんか？」

篠原「そんなことはありませんよ。アクロパンサーの時、膝の関節を抜いたのは金型代削減のためだけです。余剰があれば入れたかったです。ラフを出した段階で「コスト的にこれは無理かよ」という安彦さんからのジャッジがあったんですが、安くあげるのでも何かパンサーをやらせてくれというところで削ったんです。ただ、足首が動かないと足が可動する意味がないので、足首だけはなんとか別パーツにして原型を流用できるようにしました。とにかく安くあげるのが最優先でした。

逆にメダルグの可動指については、無理だと思っただけ「動く」って書いておいたら、安彦さんが「いいですね」と。

「アクロイヤーX2の中で一番苦戦したのは？」

篠原「ファントムが一番ですね。軟質素材を使ったボウジングを想定した時、あまり干渉しない切れ目分割線のことを考えていたら、やっぱりコートがないほうがいいと、一時は思ってしまったくらいです。

「コートはすごく複雑な抜きになっていますよね。立体裁断の展開図のように組み立てられるというの、篠原さんの提案なんですよ。デザインじゃなくても、もはやエンジニアの域に達していますよな。」

篠原「どちらかというと、服飾のパタンナーでしたね。

「ファントムの例のコートやブラーナの触手にペンダブルなど、篠原さんの案ですか？ だんだんとメッキオナリーの装備から離れようとしている感じがします。」

篠原「今回のアクロイヤーX2の自分的な目標が軟質素材の導入で、結果的に生き残ったのがブラーナの触手とファントムのコートだけだったんです。本当はメダルグとパンサーにもそれぞれ入っていたんですがオミットしてしまいました。

「ファントムのアクロカーには、かつてのおおらかさのようなものが確信犯で加えられていますよな。」

篠原「あれは確信犯ですよ。ミクロマンにはバックボーンになる物語などはほとんどない、アニメをやっているわけでもない。純粋におもしろとして出

ているわけじゃないですか。ミクロマンはおもちゃバカしか買っていないと僕は信じていたんですよ。

世界観がどうとかストーリーがどうかという以前に、モノとして面白いというフェロモンです。今、ミクロマンのユーザーはどういう遊びをして

いるのか、という想定なんです。ミクロマンは買ってきたときに2時間、買ってきた1週間以内に2、3回触るというのを想定しています。それ以降は飾る。ですから、買ってきた1週間の命です。パイオマンはもう少し長く想定していたんですけどね。

ミクロマンをデザインされている時に、他のおもちゃやインスパイアされるものはありますか？
篠原「すくありません。だってそのために自分でもおもちゃを買っているようなものだから。その衝動をミクロマンに活かすというわけがあるから、とめどないわけです。僕もそこにおもちゃバカです（笑）。

ところで、篠原さんは女性キャラはあまり描かれませんか？

篠原「かわいもの、萌えるものって描けないんですよ。女性だとしても、強いヤツでも、強さの中にある美しさやかわいらしさを求められる。結局のところ、女性としての魅力を求められることになるんですが、そういうのはちょっとよくわからないんです。特に顔。原型師さんにおまかせで、何とかしてください」というところ（笑）。

ミクロマンの未来

——マグネフォースの企画そのものはいつごろからですか？

篠原「マシンフォースのときかな。マグネネット素体のアイデアがあったので、その場で描いたんですよ。ホデリーの上下をパチンコ玉でつないだものを最初の段階で考えていて、これなら磁石になるんじゃないかと思ったんです。「胸の部分に1個パチンコ玉が入っている」と言ったら、安彦さんが「いいっすね。いつかやりましょう」と。

その後現行の素体に磁石と球体関節を内蔵した仮想試作が出来てきて「これにタイタンのメカデザインを施したい」と相談されました。

そこにタイマニックの要素もこすりこみ……。

篠原「ミクロマンとアクロイヤーの2種類を作らなければならぬ中で、磁石の絡む素体部分はあまり

を着込む方式を考えたなら、これはタイタンというよりタイマニックかなと……。アキレスのラフは安彦さんも大変気に入っていただけて、すぐに方向性が決まりました。タイマニックの魅力は孤高の存在であるというところですね。あとは、すごく単純なことなんですが、電気が絡むというのが当時の自分としてはすごく惹かれる部分だったのかなと思います。

恐らく、タイマニックがやろうとしていたことは電子ブロックだったと思うんです。コアモジュールがあって、回路モジュールを加えていくことによってグレードアップしていくという世界だったんではないかと想像しているんですが、それだけに惜しいですね。

——昔へのオマージュで今のデザインがされているとなると、やり残していることはまだまだたくさんありますね。

篠原「ありますよ。まだこんなに隙間が残っているのかと思うぐらいです。

——それと同時に新しいミクロマン観も出てこなければいけないだろうとも思うんですが、その辺については、今後やっていきたいことなどはありますか？

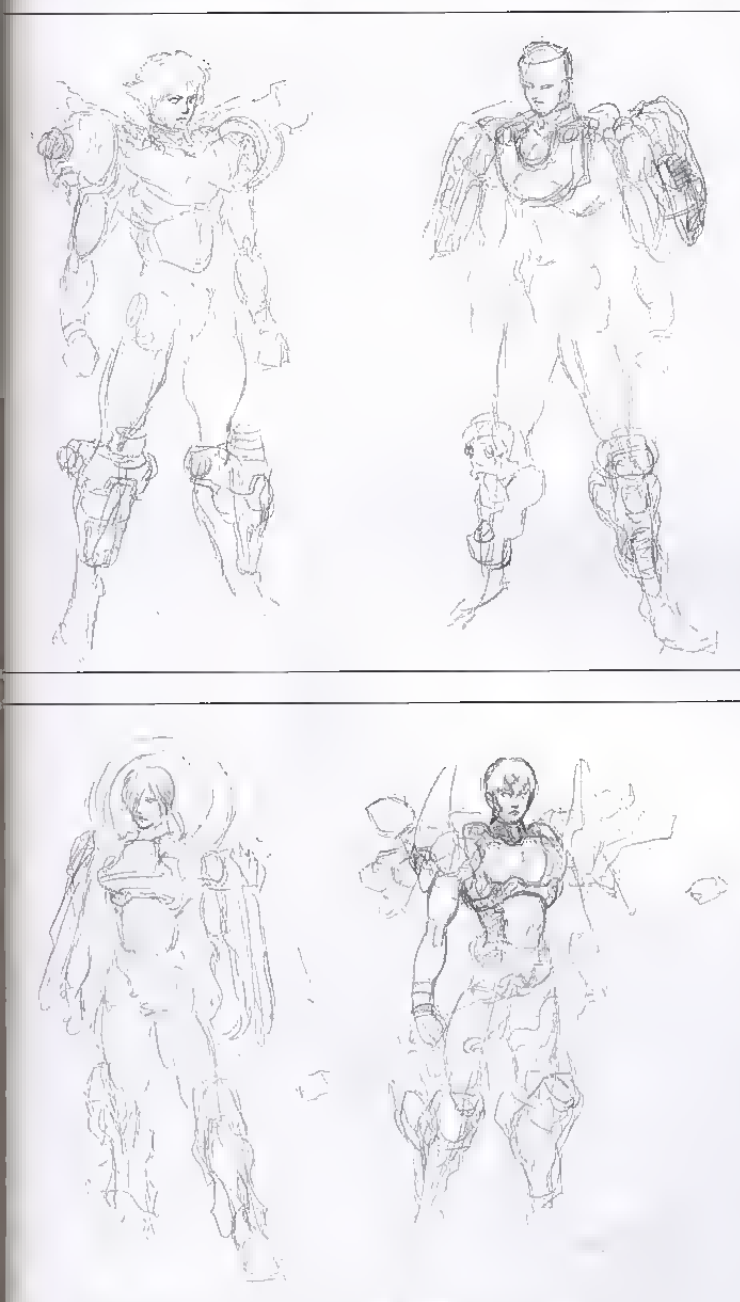
篠原「おもちゃとしてならば、とにかくよく動くリアルな素体であることは外せないところなんです。そこは一番最初の時点でもう完成してしまっているんですよ。それを崩していく方向でしかあり得ないから、どこまで崩していくことをユーザーは許してくれるのかというところだと思います。実際に、アクロイヤーX2の装備品に関しても可動はある程度制限してしまっているわけじゃないです。

素体自体は、関節はそれほど増えないので進化のしようがないし、あとはどれだけ安定させるか、

もっといい素材にしていこうというところで突き詰めていくしかないでしょうね。それ以外の部分で、可動人形としての価値は損なうけれども、それに見合うだけのモノをいかに提示していくことができるかにかかってくると思います。少し暗い話になってしまいますね。

ソフトウエア的には、例えば、ミクロマンSフラインなどのような感じで今やっているものが独立したシリーズになったり、アクションキャラクターとしてのミクロマンという路線もあります。着ぐるみ、ミクロマンもあり、ファンタジーのラインもあり、有名芸能人のシリーズもあるとか、そのぐらい分化されているのがベストだと思います。

ミクロマンというものは今まで大きく分けて2シーズンあって、今は3シーズン目なんです。今までの2シーズンを払拭するためにはいろいろなものに分化していく必要があるんじゃないかと思っています。10セン



マシンフォースパイオテックモードのラフスケッチ。ごく初期の段階から西遊記のキャラシフトが回まっていたと思われる。マシンフォースとは一線を画する、東洋的なながらもヘビーメカニカルなデザインラインが印象的。

「ミクロマンの可動人形は『ミクロマンである』というコンセプトが既にできていますから、それ以外の付加価値に関しては『ミクロマン』という歴史も含めたイメージがある程度取り払ってほしい」というところまでいかなければ、先は見えてこない気がします。

■ミクロマンを囲む環境

藤原「デザイン的には恐らくいろいろできますよ。やっている人間が言うのもなんですが、デザインにしているいろいろな人がするべきだと思います。『もったいない人がいるんじゃないの?』というのが正直なところですよ。今までは全然違いますが、このイメージが正しく、それがまたさらにセールの売れたという実績を

つづけてくれれば流れは変わるもので、ミクロマンのこれまでの流れをそれほど守る必要もないんじゃないかという気がします。『これまでのことは『黒歴史』だったね』ととらえられてしまってもいいのかな。僕は、自分が本当に欲しいものは自分でつくるしかないと思ってます。ユーザがある程度自分の手を動かすなり財布のヒモを緩めるなりして働かなくては、本当に欲しいものは手に入らない。デザインにしろても、もう少しユーザからアクションがあってもいいと思うんですよ。

特にミクロマンのラインはユーザとメーカーのインターフェイスがまだまだ弱いイメージがあります。ミクロマンは30年ものシリーズですから、ユーザは言いたいことが山ほどあるはずなんです。どこかにインターフェイスの窓口をつくってあげたほうがいいでしょうね。

藤原「ミクロマンはツツコミどころが満載ですからね(笑)。与えられたものの不満だけになってしまっている気もするんです。そういうものももっとあるんじゃないかと思うんです。僕より上のおもちゃと高次元な話も聞きたいですね。

もちやバカの意見も聞いてみたい。本当のおもちゃはここまでするって言う(笑)。そういう頼もしい言葉も欲しいですよ。

ところで、2004で『俺ミクロ』というものはあります。

藤原「ハヤテかな。純粋に、自分で一番欲しい主人公ミクロとしてデザインしているの、僕は一番ハヤテが好きですね。

ちなみに、カラーリングについてこだわりはありますか?

藤原「わりとありますよ。こだわりというか、何度も試します。カラーリングで一番気に入っているのはテクノウェーブです(笑)。僕は、グレーが好きなんです。全部グレーになっちゃうんです。いい感じかなと思って派手な色とかも混ぜるんですけど。

■新たな展開に向けて

2005年度はどういう感じのものを展開していくかと考えていますか?

藤原「2005年度の目標は、メッキを抑えること

(笑)。メッキの代わりに、塗装ではなく成型色を使いたいんです。

その時になってみたいとわかりませんが、合体アクトイヤーのようなものもあると思いますよ。あとは、2003でやるようにしていったようなものをもう一度アクトイヤーでできるんじゃないかとも思っています。あまりガッパくばくばくしないもの。普通に、ミリタリーフィギュアのようなものでもっていてもいいでしょうし、もう少し無機質なものでいいでしょう。あとは金属素体ですね。

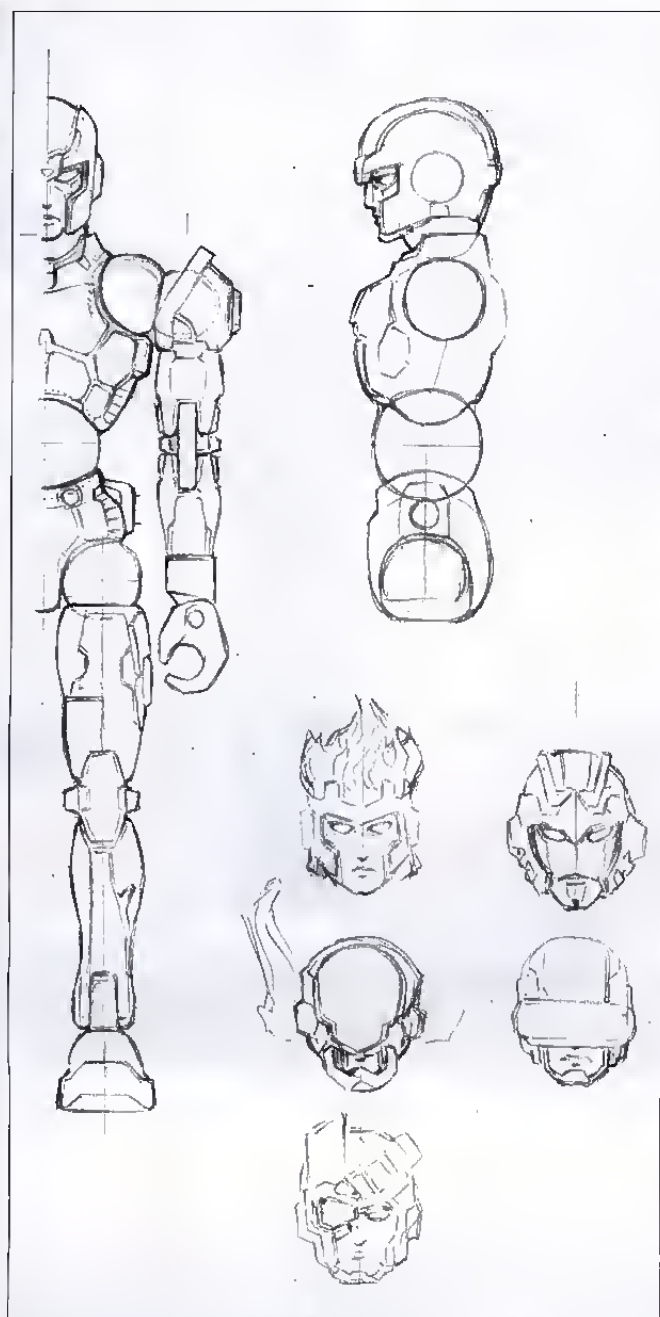
どちらかというと、デザイン的なものとか話が膨らみやすいものというよりは、おもちゃとしての可能性のあるものという感じです。玩具として他にもいろいろな素材があるし、遊び方があると、ギミックがある。そういうものをうまく盛り込めるものをつくりたいですね。

今のミクロマンで、自分の中で禁止していることがひとつだけあるんです。それは、バネは使わないということです。バネだけでひとつのおもちゃをつくりたいというのがあからななんです。全身バネ装備(笑)。素体にも装備品にもバネを使っています。バネの遊びが全部詰まってるというものです。バネって本当に面白いんですよ。バネは、飛んだりしなったりし、グニヤリと曲がったり、回転したりもします。伸縮についても、素材によって全然違ってくるんです。

それらをギミックに生かして、ミクロマンバンチにできないかなと(笑)。アクションギミックの入ったミクロマン。今ならばジャンプもできるでしょうね。装備品にしても、例えばダッシュユウイングのように翼が開くだけではなく、翼が開いて閉じるということもボタンアクションでできるはずですよ。きちんとノウハウがたまってきたようになるまで、バネは禁止手。とっておきにしていきます。さすがに全部バネだったらおもちゃバカも喜ぶかなと思うんです。ミクロマンではバカなことばたがんでいいので、アクトイヤーだったらいんじゃないかな。アクトイヤーバンチ。

これからの、ワクワクするようなデザインをどんどん描いてください。ご協力ありがとうございます。

(2005年1月29日 藤原氏宅にて)

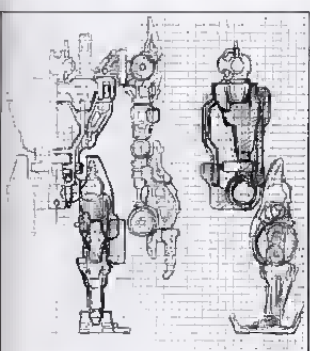
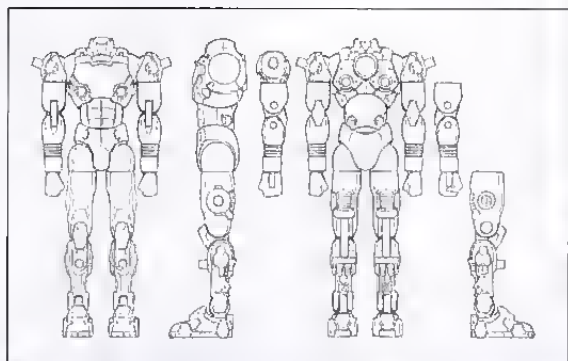
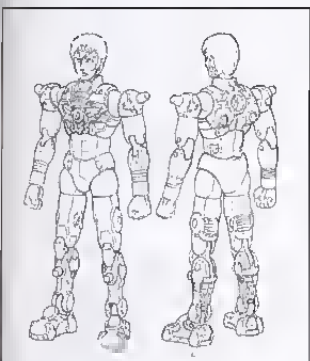
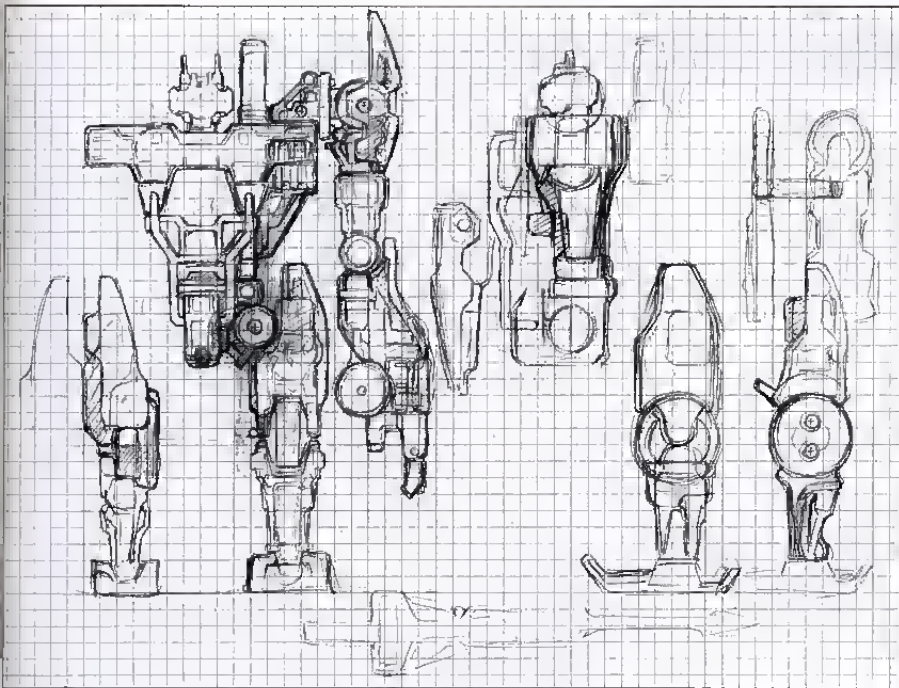


マグネフォースのイメージスケッチ。アキレスの原型になったと思われるフェイスの他にも、様々なパターンが考案されているのがわかる。また素体の構造も、二重草稿ではなく比較的ネイティブな状態である。

NEW LINEUP

マシンフォース・ミリタリーフォース 新たな展開

新生ミクロマンはあくまで基本素体のみを頼ることなく、商品コンセプトに合わせて多彩な発展をしていった。その代表が、2004ミクロマン中期ラインナップを飾った意欲的な新素体、マシンフォースとミリタリーフォースである。



マシンフォース・バイオマシンデザイン草案

ミクロマンが本来持つ、メカニカルな側面を強調したデザインラインが、中段の画稿から伺うことができる。ちなみに三面図にプレストが描かれていないのは、別紙で様々なパターンを用意していたため。

一方バイオマシンは、わかりやすいヒーロー性を追求した子供っぽいデザインラインを避けるかのように、人型を外した無骨な体型となっている。ちなみに上段のバイオスーツと下段のバイオスーツの違いにお気づきだろうか。上段のバイオスーツには、股関節に左右展開可動軸が設けられているのだ。

進化していく展開

マスターフォースとアクロイヤームは市場で好成績を収めたが、この前後にはすでに、次なるステップが進行しようとしていた。

かねてからファンの間で渴望感のあったピークルの企画である。p46からのインタビュアーにあるとおり、最初はピークルのみで企画が検討されていたが、それらを合体させるとロボットになるというプレイバリューが加味されて、現在のマシンフォースの原型となる。

また、ピークルの外装がミクロマンのプロテクター「バイオテック」になるという仕様も、この時期に固まっており、そのために全身各所に3ミリジョイントが配置された、有形ブロック思想を前面に押し出した素体の開発が始まる。企画当初は一部新規パーツ程度の規模で検討されていたが、マスターフォースらの好成績によって、追い風ともいえる攻めの空気に変質、最終的には完全新規素体が開発される運びとなった。

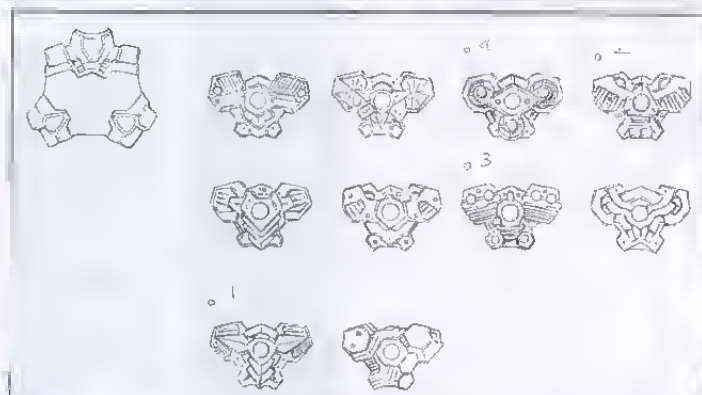
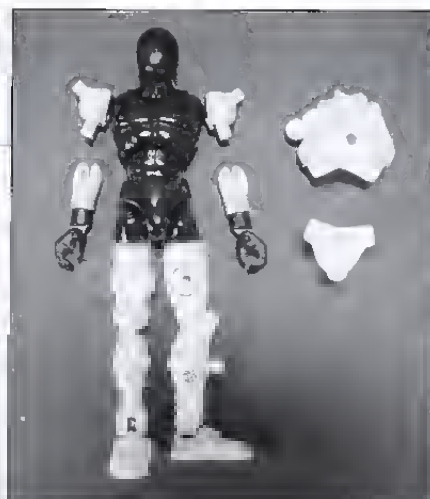
結果としてこのシリーズは、ミクロマンというプロジェクトの幅を一步一步拡げていく礎として、大きな成果をあげることになった。

ミリタリー素体

マシンフォースとは対照的に、安価で装備の豊富なミクロマンを求める声も日増しに大きくなっていく。これに 대응するように開発されたのが、ミリタリーフォース素体である。基本的な構造はマシンフォースと同様なのだが、こちらはアクセサリとしての装備カスタマイズを追求できるように豊富な武器が付属。また、ミクロマンを知らないユーザーにも楽しんでもらえるように、いわゆるヒロイズムに凝り固まらないライトなデザインラインも採り入れられた。

このように新素体はつねに、最初に商品特性ありきで開発される。また新たなニーズがユーザーからあれば、驚くような新素体がデビューするに違いない。

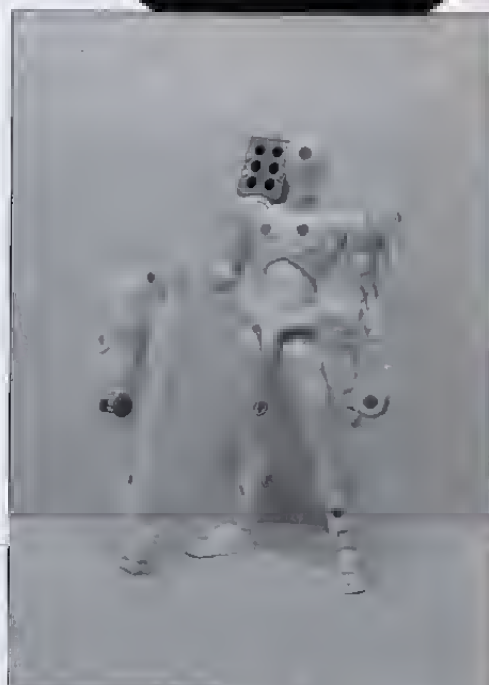
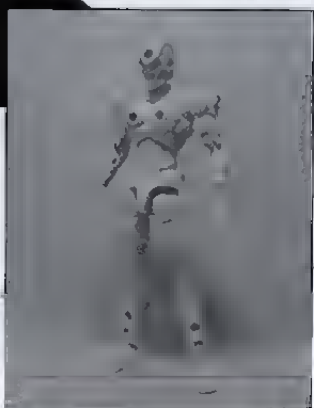
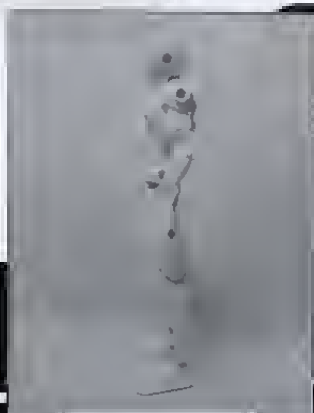
マシンフォース



マシンフォースの新機軸パーツ原型。結果的に1/12の縮尺の新機軸の素体が開発されることになるわけだが、この時点でメカニカルな雰囲気は十二分に再現されていると言えよう。左図は、マシンフォースのプレスト案。

ミリタリーフォース

デザイン画よりも若干細身に造形された体格が、初めから拡張性ありきの素体であることを存分に強調している。左下は実機パーツの原型。この手のパーツが4セット分、80個近くも製作された。



チーフデザイナー

樋口雄一／デザイナー

岡田純也

30年もの昔からマイクロマンを、そしてタカラを見つめてきた会社——デザインメイト。

しかしここで、新しいマイクロマンの誕生とともに、世代交代が起ころうとしていた。マイクロマンの育ての親は次の世代に何を託すのか。

■マイクロフォースパッケージ

今日は、「マイクロマン」のパッケージやCGストーリーを制作しているデザインメイトさんの、樋口と室田さんのお二人をお話を伺います。まず、タカラさんから最初にお話を来た経緯から簡単に聞かせ願えますか？

樋口「2003年に発売された『マイクロフォース』のパッケージから携わっています。

昔の「マグネパワーズ」は売り場でのコストパフォーマンスが悪いということで簡型になったんですが、マイクロフォースに関するタカラさんからの注文もやはりはじめに簡がありきで、プラスしてどんなことができるかアイデアを出してくれというものでした。デザイン的には、大人っぽくシンプルにと言われましたね。

マグネパワーズがTV終了後、低迷気味だったため、当時のタカラの担当者さんは「マイクロマンをここで終わらせたくない」という思いがあったようです。もう少し続けるための方法として、販売規模を小さくしてでも、キャラクターを付けてでも売ってみたいという石本さんの情熱を感じました。タカラさんとしてもマイクロマンは、時間をかけて作ってきた、会社としての財産でもあるでしょうね。

結果、売り上げもよくて2004年につながっていくことになりましたが、次は、パッケージだけではなくCGストーリーといったソフト的な部分も含めてのお話になりますよね。

室田「最初にストーリー構成を作るとの話が来ました。最初は「昔のマイクロマンを一切引きずらないでくれ」と言われたんですけど、だんだんその色が

濃くなっているところがありますね（笑）。

当社からタカラさんに提出した何点かのストーリー構成案のひとつに、「マイクロアース」などの昔の要素が出てくるものがあるんですが、あれはタカラさんからの指示です。マイクロマンは、「マイクロマン」という文字自体を使ったところから始まっていますよね？ 別の商品名から始まるのならゼロからのスタートになると思うんですが、そうすると今までの財産が全くなくなりますので、安彦さんとしてはそれは避けたかったんでしょうね。

■設定製作の指針

——ストーリー設定においては、わかりやすさとマニア心を刺激する難解さのせめぎ合いがあったと思います。その辺の指針はありましたか？

樋口「僕としてはあまり意識していませんでした。が、今から何時間後なのか、何年先なのかというベイスと、マイクロマンの大きさがわかるような基準だけは設けるようにということを持った覚えがあります。細かい部分の、マニア心を刺激するという部分は任せました。

室田「2004年のストーリーはほとんど前任者が設定していますが、マニア心をどうこうしようというところは彼は恐らく考えていないと思います。どちらかというと科学知育おもちゃ的な要素を大切にしたい、子どもが聞いて、「本当にこんなことあるんだらうな」という思いの延長線にある感じになりようにはしたつもりです。あとは、見た目と機能面にズレないことを大事に考えてやっていました。

樋口「篠原さんの絵はそのあたりを踏襲していると思います。マイクロマンはTV番組があるわけではな

こちらはマイクロフォース再臨時にデザインメイトから提出されたパッケージ案。販売戦略の都合上、初回生産品より面積を広く取る必要があったための措置。キャラクター・マイクロマンバージョンも存在する。



いので、タイヤは地上を走る設定、翼が付くと飛ぶ設定というように、見た目である程度想像を刺激していかねばいけません。無駄なものをつけても、その無駄なものに意味がないと本当に無駄になってしまいますよね。

■写真撮影エピソード

写真撮影において、クール系を意識された点はどのような点ですか？

室田：ミクロマンというモノを見た時点でクール系であることはなんとなくわかりましたし、世界観も先に仕上がったという上での作業でしたので、決まるポーズを第一に考えましたね。パッケージの撮影などは、顔がしっかり見えて決まるポーズが大前提です。

実際人間はカッコいいポーズばかりとっているわけではないですし、そのほうがリアルだとは思いますが、「Coolness」のCGストーリーと連動して撮るときは、動きがないとストーリーとしての流れが出ないのですべてにおいて完全にきまったポーズで撮ってきました。それで最終的にクールなものになったのかなと思います。

樋口：動きのあるポーズをカッコよく見せるために、あえて、物の前に立っているだけのような動いていないポーズも撮って対比させているんですよ。パッケージでも、静止画像と動いている画像の2つを使って効果的に演出できたと思っています。

室田：情報としてストレスなく伝わるのがとても大事だと思います。ストーリーでも最初の頃はやりすぎていたんですが、そうなるのをしているからならないということで、タカラさんからOKは出ませんでしたね。

樋口：コマ数が少ない中で、ストーリーを追うという点と、商品を紹介するという点の2点を結びつけていた部分がありましたからね。

背景のエフェクトについても、「具体的にニュアンスのわかるエフェクトにするように」など、細かく指示がありましたよ。例えば、ただ走っているだけではなく、水の中なら気泡で動きを出したり、空なら雲の中を走っているようにしたりね。

室田：ゴドーの水しぶきなんかは、作ったなかで一番気に入っているんですよ。

ミクロマンの撮影に付き物の、顔の照り返しについてはどのような工夫をされていますか？
樋口：だいたいの場合、サンプル状態で撮るので出

来にムラがあるんですよ。顔に縦りゴムが付いたままのようなサンプルでも、使わないとならない時の辛さといったら（笑）。

今は、デジタル処理ができるのでかなり助かっています。紐やテープが映り込んでしまった写真をパツケーシングに使う時には、紐部分に口ゴが来るようにしたりして隠すわけですが、昔はそれらを消すことができない。だから昔は最初にレイアウトありきで、レイアウトで隠れる部分ならば何を置いてもよくて、隠れないところは気を使って何度も撮り直すわけです。それから比べると今の照り返しなんてね（笑）。

紙を置いて照り返しをなくしすぎても、また違うものになってしまいますよね。

室田：今までの他のメッキ商品には、照り返しや映り込みをなるべくなくして撮るという風潮があったんですが、僕は気づくことなく思っていたんだ。メッキらしくないですよ。だからミクロマンは、ある程度の映り込みはあったほうがいいという想定で全て撮影しました。気になった場所は直せばいいわけですし、変に映り込んでいないメッキというのもカッコ悪い気がするんですよ。

樋口：メリハリが極端についているのがメッキの良さであって、そこからは逃れられない宿命です。一番いい角度を探さないとですね。

■ミクロストーリーシリーズ構成

——ストーリーのシリーズ構成は、根っここの部分は決まっていたんでしょうか？

樋口：最初の段階では、発売予定になっていたものに沿った形で設定をしましたが、後半はよく「何が来るんですか？」とタカラさんに聞いていましたね。それによって、ホームページに上げる写真やストーリーも全てバラバラになってきますからね。

——ストーリーとしては、昭和のミクロマンではミクロマンの大局が描かれていましたが、2004年は個人対個人のような感じで個人にスポットが当たっていますよね？ ストーリーに関する社内でのセッションはありましたか？

樋口：それほどしていませんでした。僕らが一番気にするのは安田さん、安彦さんの直接的意見で、彼らの「今度はこうしてほしい」という要望があれば受けませんが、ほかのどこの評価を気にしたことはありません。

昔のミクロマンも、みんなストーリーにそれほど

マシンスティンガーの活躍CGは、室田氏お気に入りの合成カット、CGフォトストーリーの写真も室田氏によるもの。レギュラー連載だけでなく72カットが製作されている。



のめり込んだということではなくて、漠然とした雰囲気になっていったんじゃないかと思っていますよ。新生ミクロマンはそれをいい意味で裏切った商品で、前よりも断然良くなっているんです。その辺でユーザーの皆さんもいい評価をしてくれたんじゃないかと思っています。具体的な数字をもらったわけではないんですが、これだけ商品が続いていること、売り上げ目標がどんどん高くなっていることが評価そのものだと思います。

2005年からテキストのほうも室田さんが担当されるんですか？

室田…「マグネフォース」から担当しています。それまでのものではパッケージを作っていて、パッケージに載せたものに設定ができていないなどという部分は勝手に作っていました。正式には2005年からですね。

2004年と差別化したい点や、コンセプトなどはありますか？

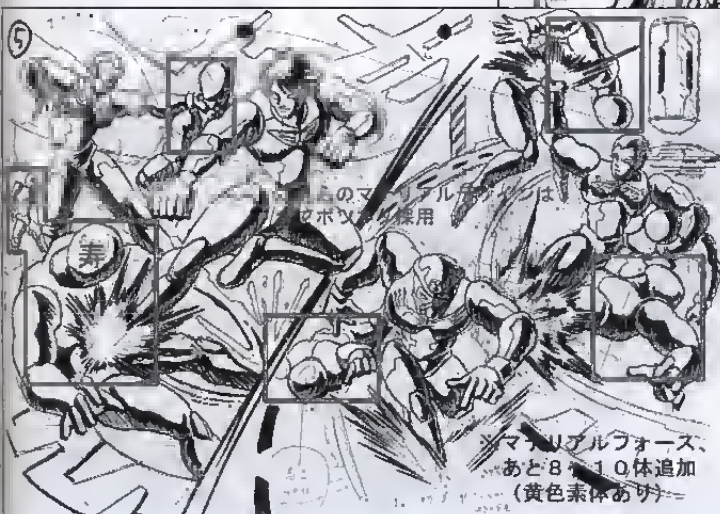
室田…僕が魅力を感じているのは、ミクロマン独特のSF観なんです。「これ、うそだよ」と軽く言える感じや、大人がニヤつきながら見られるという部分は絶対外せないところだと思っています。設定面では、ファンタジー寄りのものが多いですね。商品ラインナップを見てもそうなっていますしね。2004年との差別化となると、オカルト的な要素が入ってくるぐらいでしょうか。

前任者が作った設定と僕の思う設定が違うのは、個人の性格付けの部分ですね。前任者はおもちゃを客観視できる人間でとても冷静なんです。僕の場合は入り込んでしまうので極端な性格付けになってしまうかもしれません。クールで大人びた感じだけではなく、キャラクターに幅をもたせて少し違った感じにしたいと思っています。

■それぞれのミクロマン観

お二人のもつミクロマン観というのはどういうものですか？

樋口…ミクロマンに限らずなんですが、「残るもの」ということです。例えば、面白いだけではなくてためにもなるもの。ミクロマンが恐竜時代に行ったとして、恐竜に関する一言でもあれば、それを知らなかった人間としては、面白いと感じると同時にためになるじゃないですか。そういうものをミクロマンのSF観が醸し出してくれないかなと、少し期待しています。そして最終的には、「反戦的な戦士」



③ ④ フォトストーリーのラフ案。タカラサイドの細かい修正案や指示が入っていて、ワンカットといえどもまったく妥協のない盛りになっていることがわかる。

■お気に入りのパッケージ

2004以降のミクロマンで気に入りの1体というのはありますか？

室田…見た目ではダントツでメダルクが好きですけど、一番カッコイイと思うのはトリニティのマシンコングですね。

商品のパッケージとして一番完成度が高かったと思うものは何ですか？

室田…ミリタリーフォースです。あそこまで何も入らないパッケージというのは作ったことがなかったです。この形自体でカッコよくなると確信できました。ミリタリーフォースは武器がよく見えませんが、おもちゃは中が見えてナンボだと思うので、そういう点でもミリタリーフォースはいいですね。マグネフォースも商品としてはなかなかいいです。

次のロードスバルタンも大きなパッケージにする予定ですか？

室田…バイオマシンの大きさでも入ったので、今までと同じぐらいだと思います。売り場のことなども考えるとサイズが変わらないのが理想ということですから、昔の移動基地のようなものですね。

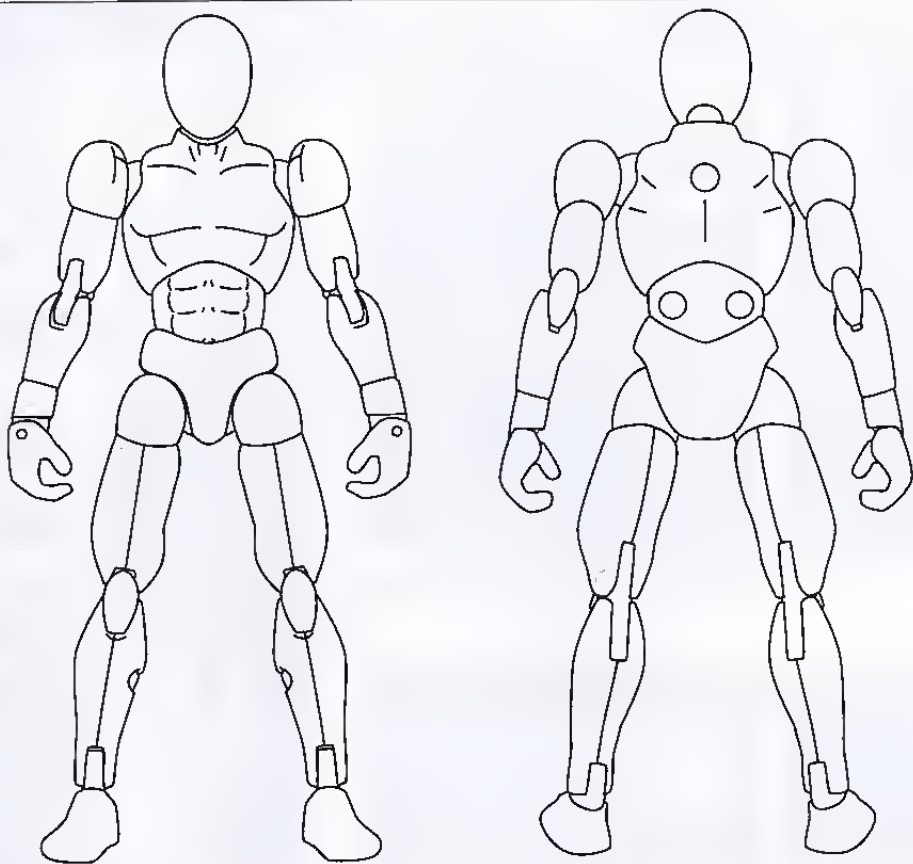
樋口…実は、室田がビークルを考案するという話もあるんですよ。

そうなんですか？ 構想はもう固まっているんですか？

室田…全然考えていません。安彦さんから「今までと少し違ったデザインメイトが作り出したものも欲しい」という話があって、当社はもともとういうこともやっていたので「できそうですよ」と。

樋口…はつきり言っている、室田は絵はあまりうまくないんですが、カッコイイとか、こんなものを作りたいとか、イメージはいいものをもっているんですよ。だから面白いものができるんじゃないかなとは思っていますね。

室田さんは、2004年初め頃にマスターフォースと「アクロイヤール」のオリジナルカラーリング



デザインメイトの起こしたミクロマン素体線画のフォーマット。ここから数々のカラーバリエーションが生まれた。

グも手が付けられています。その辺の経験も教えていただけたらいいですか？

室田：初期の頃は色も模索されており、安彦さんから何か出してくださいという要求があつてそんなやつなんです。でも「ボルトテック」は上がってきた色が試作とは全然違って、あの時ほど、パッケージの表写真モノクロにしてよかったなと思ったことは無いですね。あのパッケージは完全に僕の趣味で、モノクロが一番クールでカッコいいだろうと思って作っていたんですが、意外なところで効果を発揮しました（笑）。

室田さんは何を覚えて育った世代ですか？

室田：僕は今27歳なんですけど、実はミクロマンを幼稚園の頃に触っているんですよ。同世代の人間に聞いても誰もミクロマンのことは知らないんですけど、この仕事をするにあたって昔のミクロマンを見せてもらった時、「俺、これ覚えてる！」というのがあったんです。当時、遊ぶですぐに壊してしまっただけから鮮烈に覚えていたんですね。

僕たち世代が幼稚園から小学校の時期は「トランスフォーマー」でした。ロボットアーマーですね。戦隊モノに関してはまるで記憶にありません。

「ミクロマン」をデザインされる時に参考にするソースはどういうところから吸収していらつしやるんですか？

樋口：彼は映画もよく観るし、本や情報誌もよく読むんだよね。

室田：映画は洋画、邦画関係なくよく観ますね。あと僕、ゲームが好きなんです。別にゲームで得たものをミクロマンに持っていくとは全然思っていないんですけどね。何にしても、特にデザインに結びつけようと思っているわけではなくて、全く違う世界のことのほうが多いかな。デザインに関する本などはほとんど読んでいません。

ミクロマンに関しての理想は、2001年のめちゃくちゃキュートなテイストを少しだけでもつてきたいなと思っているところがあるのかもしれない。

昔のミクロマンを参考している部分はありますか？

室田：昔のミクロマンの情報は、最初のうちは極力入れないようにしていました。時代が変わっていきすから、当時のカッコいい今のカッコいいではないかと思うんです。懐かしい武器にしようというのはいえませんが、そこだけは避けたいですけど、昔の写真などを見ると「こんな撮り方ができるん

だ」という技術的な面での刺激はありますね。

樋口：その辺も、室田でなければ僕ももっと口出ししたかもしれません。前任者にしろ、室田にしろ、ちよいとい後継者がそろっていたということだと思えます。せいぜい、「写真を撮る時はミクロマンの目線でモノを見るよ」ということぐらいしか言っていないですね。あとは全部任せきりです。

■継ぐ人へ・遊ぶ人へ

室田さん。最後に、ユーザーの方へ向けて一言お願いします。

室田：僕の場合、店頭で最初にユーザーが接する情報であるパッケージでいかに惹きつけられるかという部分に集約されていると思います。だから、店頭でがっかりさせるようなことはしたくないなと思いますね。パッケージがどの程度の評価を受けているかはわからないんですが、自分としては結構納得してやっていますので、テイストは変えずにクオリティを上げていくという方向で進んでいきたいと思っています。

僕が個人的に一番パッケージが好きなのは「マスタースターフォース」なんです。

室田：マスタースターフォースが一番きれいですね。マスタースターフォースのパッケージを作るために最初にフォーマットを作っているの、一番無理なくできていると思います。あのパッケージは、差し替えの手とリーフレットを取り除いた状態でもぜひ見て欲しいですね。

樋口さんからは、室田さんのようにミクロマンを継いでいく人と、今のミクロマンで遊んでいる人たちに伝えたいことを、一言お願いします。

樋口：基本的に、作る側は好きなように作ればいいと思っています。ただ、メッセージは含んでもらいたいですね。どんなものにしても、作るからには伝えるものがないわけじゃないですね。ストーリーにしても、伝えるものがなければ作れません。

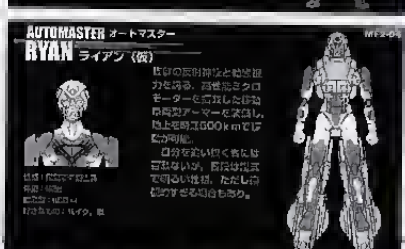
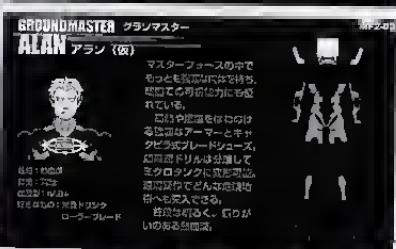
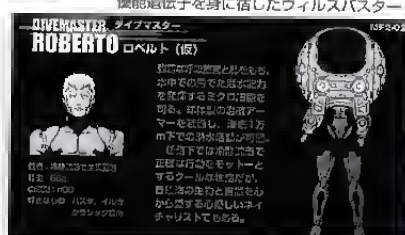
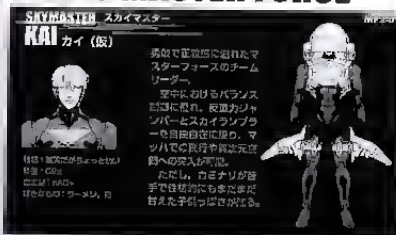
ユーザーのみなさんには、ユーザーをもっと見てもらいたいと思います。生き方にゆとりがなければユーザーある見方もできないと思うので、そういう生き方が、ミクロマンで表現されることを期待しています。

(2005年2月10日「デザインメイト」にて)

MICRO MASTER FORCE

マイクロマスターフォース

優能遺伝子を身に宿したウィルスバスター



EARLY PLANNING

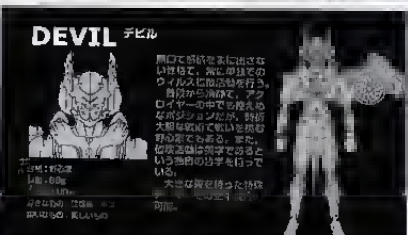
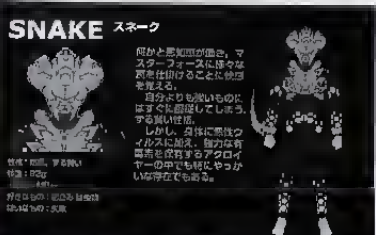
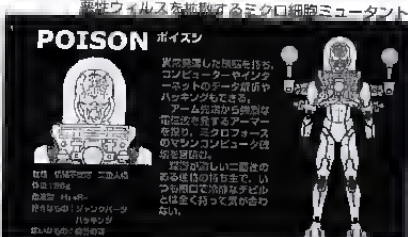
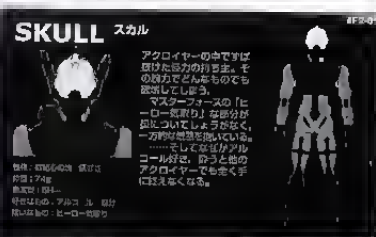
ストーリー初期設定

ミクロマンが2004年に生まれ変わるにあたって、過去にとらわれない新しい世界観、そしてキャラ設定が構築された。ここでは現在の設定以前に検討された数々のアイデアを見ていきたい。

PROFILE プロフィール

ACROYER

ア?ロイヤー



キャラクター設定

比較的初期の性格設定。スカル（スコール）はマイクロマンのヒーロー
 気取りが気に入らないなど。かなりコミカルなテイストが入っている。

CDART 相模原

MICRO MASTER FORCE
高橋正史監修 PA ver. 1.0

ACRODYER/ARDEN

Dr.JACK
Dr.KINO
MICRO FORCE
MICRO MASTER FORCE
ACRODYER
M.V.I.
MICRO FORCE GUST COUSIN
ACRODYER LAST COMMAND

アクトアーツ
マイクロマスター

相關區

現在の設定に非常に近い案でのキャラクター相関図。ミクロレディがマスターフォースたちを一方的にライバル視するといった設定は、この相関図の頃から見受けられる。

■ミクロマン、そしてアクロイヤーの再定義

全く新しいミクロマンシリーズを立ち上げるにあたって、タカラサイドではその世界観やキャラクター設定が幾度も検討された。もちろん「ミクロアース」など、過去のミクロマンを踏襲した要素もないではなかったが、それらの表層的なキャラクターを振り切って新しい設定にシフトした姿勢は、かつてのミクロマンが歩んできた「最新を追う」スタイルを正統に引き継いでいると言える。

キャラクター設定に関しては、タカラサイドのほうで、おまかなイメージが出されるが、細部は二転三転することが多く非常に興味深い。カミナリが苦手なハヤテや、アルコールに弱いスコールなど、とすればヒロイズムを浸食しかねない。ギリギリの線でコミカルな要素を採り入れる傾向も見られる。結果としては現在の設定が一番収まりがよく感じられるが、こういった柔軟な発想は、現在でもミクロマンワールドの魅力的なスパイスになっているのかもしれない。

シリーズ設定

そもそもマイクロマンとは何者なのか？ そして敵の正体は何なのか？
新時代のマイクロマンたちを活躍させるには、どのような世界観がふさわしいのか。
検討された案をご覧ください。

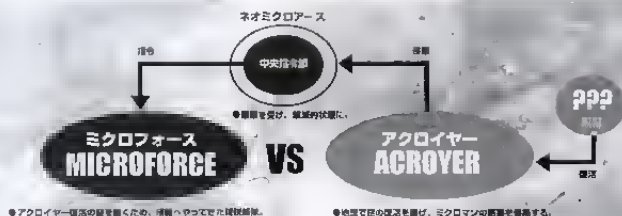
MICROFORCE ミクロフォース シナリオ設定 CAuc1

アクロイヤー復活の謎を解くために再び地球へ

<基本設定>

- 地球のはるか東方の国ネオミクロアースに暮らしていたマイクロマンが、突然の復活を遂げたアクロイヤーによって侵略の危機に陥る。
- 古代マイクロマンの文書と最新のリーダー番号とがかりに、アクロイヤー復活の謎が地球で明らかになる。
- アクロイヤー一名の目を奪くために地球にやってくる。

<関係図>



<導入ストーリー>

マイクロマンとアクロイヤーの対決は300年前、地球を離れたマイクロマンはネオミクロアースにも新活動を開始し、独自の勢力を築き上げていた。しかし、その勢力は地球に侵襲したとされていたアクロイヤーが再び地球の復活を遂げる。体内の潜在能力を覚めたアクロイヤーはネオミクロアースを襲撃し、ネオミクロアースの首都を襲撃。多くのマイクロマンはアクロイヤーの手によって奪われ、ネオミクロアースは壊滅的な被害を受ける。

CASE1 アクロイヤー復活

昭和マイクロマンの設定と、ほぼ地続きの世界観になっているパターン。ネオミクロアースという名詞が記されている。ちなみにここで語られている300年前のマイクロマンVSアクロイヤーの戦いが、昭和マイクロマン期のものなのか、ニューマイクロマン時代のものなのかは不明。ただひとつ言えるのは、この案が唯一の、宇宙が前面に出てくる設定であるということだ。

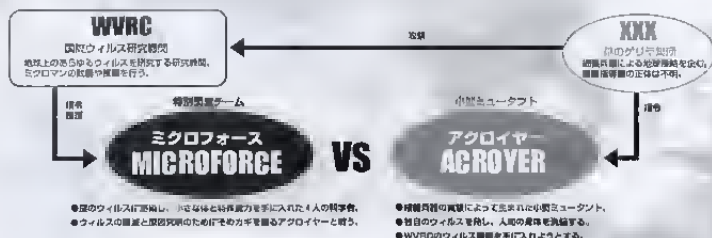
MICROFORCE ミクロフォース シナリオ設定 CAuc2

驚異のウィルスによって生まれた新生マイクロマン

<基本設定>

- ウィルス兵器を完成させようとする科学者の野望と、その野望を抑止するために戦うマイクロマン。
- マイクロフォースは実験ウィルス感染によって半人半獣と特殊能力を手に入れた人間。
- アクロイヤーは実験ウィルスによって生まれたモンスター。

<関係図>



<導入ストーリー>

2025年、アジア大陸で研究活動にあたっていた4人の科学者は特殊能力を持つウィルスの発見。4人はこのウィルスの研究で、同じくこのウィルスを開発した科学者XXXと対峙する。4人は各国の政府から身体が10センチメートルで縮小された状態で発見された。

CASE2 ウィルス生命体

現在の設定に一番近いパターン。マイクロマンのパワーの源が人工ウィルスによってもたらされたもので、元は人間であるという以外は、かなりの共通点を持っている。敵組織に、アクロイヤーといった総称のほか組織名が設定されている唯一のパターンでもある。ちなみにウィルスは、細菌とはまったく異なり、対象に寄生して宿主に影響を及ぼすことで生きられる生命体。

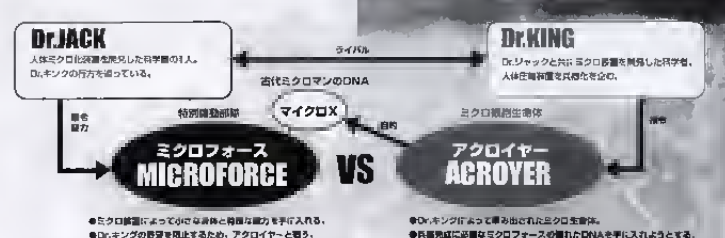
MICROFORCE ミクロフォース シナリオ設定 CAuc3

古代マイクロマンのDNAを巡る戦い。

<基本設定>

- 世界各地で人間の身体が縮小する謎の現象が発生。
- マイクロマンは古代マイクロマンのDNAによって生まれたエリートからなる組織。
- アクロイヤーは人体マイクロマンに寄生して強化しようとする科学者の野望。奇人、動物、植物に寄生して強化されている。

<関係図>



<導入ストーリー>

2025年、世界各地で人間の身体が縮小する謎の現象が発生。遺伝子科学者Dr. Jackは古代から発見された未知のマイクロマンDNA「マイクロX」をもとに人体圧縮装置「マイクロコンプレッサー」が開発された。●奇人、動物、植物に寄生して強化された身体能力を持つエリートからなる組織。●小体の身体を手に入れた者は「マイクロマン」と呼ばれる。特殊な組織「マイクロフォース」としてこの謎の現象の調査に乗り出す。

CASE3 古代からの復活

このパターンでDr.バーンズの原型が登場。古代DNA「マイクロX」を元に人体圧縮装置「マイクロコンプレッサー」を使って人体を圧縮するという豪快な設定で、ここでもやはりマイクロマンは人間が変質したものであるという設定になっている。

ストーリー企画書で発表されたハヤテの合成カット、このほかにもこれが見られるのは「マガジンゼロワン」のみであった。



スーパージェッター 安田隆宏 (株式会社タカラ)

マイクロマン2004というラインにおいて
欠かすことの出来ない、いわば作戦参謀。

弱冠二十代の若さながら、的確なマーケティングセンスと今を捉える視力で
マイクロマンを成功に導いた、氏の過去・現在・そして未来を聞いてみたい。

■マイクロマンとの運命的出会い

——まずは、安田さんがマイクロマンのラインに入る
ことになったあたりの話から聞かせてください。

安田「もともと僕は開発をやっていたんですが、部署異動がありまして、今の、大人をターゲットにしたネクストホビーチーム（ボーイズマーケティング部ネクストホビーチーム）に移ってきたんです。その頃マイクロマンもちょうど大人向けに展開しようという漠然とした流れで、ネクストホビーチームに託されたんですね。

正直、組織変更のことだったので、いざ「マイクロマン」を発売となっても方向性が定まっていなかったんですが、聞いていたより根強いファンがずっと多いことを反映したデータがとれたので、とても驚いたのを覚えています。

それまで僕はマイクロマンを全然知らなかったんですが、初めてマイクロマンを見たときは「すげーよく動くな」という印象でした。オリジナルとキャラクターだけの2種類にとどめておくのはもったいないなという思いが、のちの「マテリアルフォース」やコラボレーションなどの話につながっていくわけです。

マイクロマンには、子ども向け展開の話もあったんです。でも僕と安彦さんは、大人向けのほうが、よりマイクロマンの魅力を表現できるという意見でした。

子ども向けの場合は、まずギミックが問題になります。ビーターマンはビー玉を発射しますし、「パイプリード」は相手をはじきますよね。マイクロマンはそこが弱い。また、子ども向けの場合は安全基準の問題も出てくるので、可動関節数も減ってしまっ

新たなマイクロマン展開の第一弾として安田氏が手がけたのが、マスターフォースシリーズとアクロイヤーX。この両シリーズの成功なしに、今日のマイクロマンは存在し得ない。写真は台紙に試作品の画像を合成したパッケージ案。



原作・キャラクター © TAKARA CO., LTD. 1974-2004 ※写真は、イメージです。商品とは多少異なる場合があります。

TAKARA

す。商品の魅力を最大限に引き出して売っていくには、子ども向けではなく大人向けだろうということですね。

結局、昔のマイクロマンファンにも受け、かつ新しいファンもとれるという商品コンセプトで話がまとまりました。その中で僕は、雑誌関係でのプロモーション展開部分を専門で担当するようになって、2004年3月に至ったわけですね。

CGストーリーでマイクロマンの世界観構築をはかる

——デザインメイトさんから上がってきたCGストーリーには、安田さんはどれくらい絡んでいるんですか？

安田：全部ですよ。CGを起す上で、マイクロマンは小さくて人間は大きいというサイズ感は絶対です。きれいなCGを使いストーリーを起すことで世界観を作り上げたと思っています。マイクロマンをより大きなラインに育てたかったんで、単発でストーリーを終わらせないで、イメージ訴求で世界観をつくらせてファンを取り込んでいくという狙いでやってきました。

——ストーリーへの要求はあったんですか？

安田：ありません。昔のマイクロマンはヘドロから生まれていますが、その流れとは違う全くのゼロからのスタートで、マイクロマンは人間がつくり出したということにしたかった。新生マイクロマンとして生まれたからには、昔のものとまた別の視点で展開したかったんですね。30万所動くすごい素体を知ってもらって、マイクロマンの世界にハマってほしいというところですね。

守りから攻めへの転進

——安田さん側から出した商品企画はありますか？

安田：安彦さんが出してきた企画に対して販売データなどを元に軽く意見を言う程度で、特にありません。以前、レディタイプやマイクロマン、アクロレディ、マイクロレディを出すことが決まったときは、敵と味方の配分でギリギリまでもめました。特にディータの仕様が全然決まらなくて、結局、発売死守のためにギリギリまで緊迫した議論が続きました。

もうひとつ課題になったのは胸のサイズです。ホビーの中でもライトっぽく打ち出しているのに、胸のサイズを提案してしまうのはマイナスにつながるん



マイクロマン2004ワールドの地盤固めとして展開した、マイクロマンCGフォトストーリー。昔のマイクロマンに捕らわれない、新たなSF観を築き上げている。

じやないかという意見を僕ももっていました。そうは言いつつも、改造向けの「マテリアルフォース」がものすごい勢いで売れていて、素体的要素を入れれば間違いないという確信もあったので、どちらを取るかでかなり迷いましたね。結局、胸は変えて正解でした。

マイクロマンが軌道に乗り始めたのはこの頃からで、ここからは、守りから攻めに転じます。売れる売れないというよりは、装着、合体、変身、ビークル遊びなどの遊びの要素を込めて、とにかくいろいろなことをやるということに展開しましたね。

——安田さんは、細かいデザインなどにもかかわられているんですか？

安田：どの商品に関しても先ほどいったように軽く意見をいう程度で、基本的に開発に任せています。——ミリタリーフォースはどのような経緯で？

安田：ミリタリーフォースは結構前からあったアイデアなんですけど、どのタイミングで出すかが非常に難しいと感じていました。そこで色々なシリーズが出揃ってきて、ユーザーがそろそろ次ステップであるカスタマイズにチャレンジしたくなるころに満を持して展開することにした。

8種展開してすぐウケはよかったんですが、実はイメージが違ったんです。マイクロマンを知らないお兄ちゃんたちがお店に寄った時に買ってもらうというイメージだったんですが、実際は、よりコアなマイクロマンファンがすごく喜んだという意外な展開になりました。

ミリタリーフォースはシリーズを問わず、「カスタマイズ型マイクロ」としてマイクロマンワールドに貢献していくラインでしょうね。

雑誌ごとの特色を利用した誌面展開

——雑誌展開を進められる上での方針のようなものはありませんか？

安田：マイクロマンの認知が低いと思われる雑誌には、ぱっと見て誰が見てもかっこいいと思えるジオラマの展開や30箇所動くという素体としてのクオリティの高さを前面に押し出した展開。逆に認知が高いと思われる雑誌では昔のマイクロマンと比較した写真の掲載など、各々の雑誌の特性にあわせて展開、というのを心がけました。

プロモーション展開はCGストーリーがメインになつてくるんですが、コアなホビーファンだけではなくライトなホビーファンも狙っているということですね。

よりライトな感じの「Quanto」での展開が決まったんです。『Quanto』は「ロン二」でも買えますしね。

「Quanto」は「魅せる」を第一に考えた雑誌展開をしています。コアなファンに増しにつなげたり、新規ファンをつかんでもらうための誌面になっていてほしいと思っています。

■コロレションでブランドカアップを狙う

—安田さんといえばコロレションの話を欠かすことができないと思うんです。

安田…コロボがどうというより、素体をいろいろな方向で使っていきたいという気持ちがありますね。でもその反面、ブランドの安売りはしたくないという思いもあるので、本当に意味のあるコロボだけを今やっているところです。選りすぐったコロボで認知度を上げて、もっと幅広いジャンルでの展開をしたい、という後々の展開まで考えています。

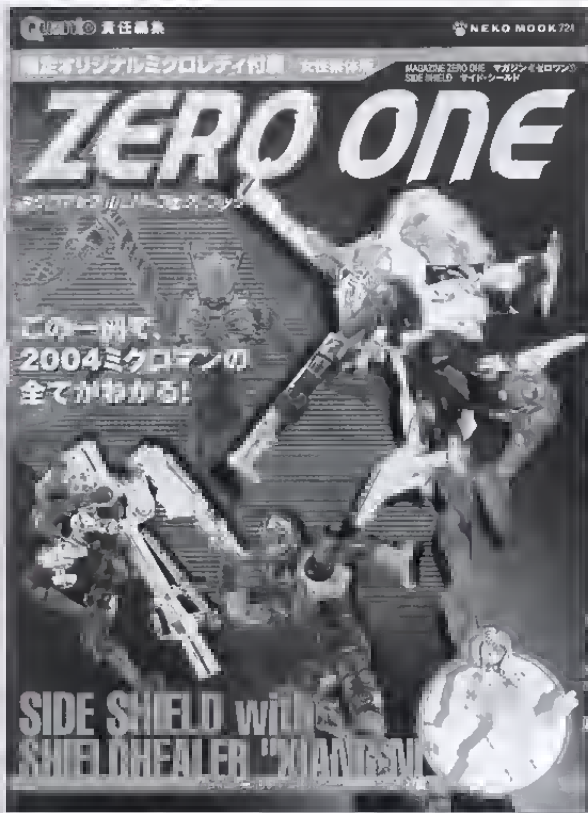
「オンボードミクロマン」も「ネイバーフッド」もミクロマンの新たな一面を開拓してくれるアイテムとなりましたね。2005年9月発売の人気キャラクターのDVDに付くコロボがあるんですが、キャラクターものミクロマンとしての魅力と、過去の豊富なコロレション実績を伝えたところ、互いにとって、今までにない新しいスタイルとして展開できるのではないかとということで合意したんです。そういう意味では、ミクロマンのブランドはむしろ高まっているんじゃないかと思えます。とにかく、面白いコロボがたくさんできたらと思っています。

■マガジンゼロワン

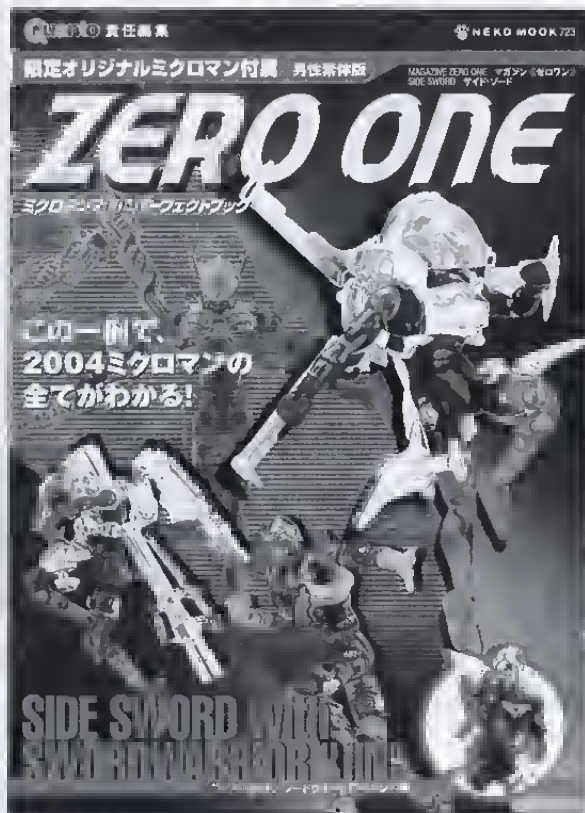
—その中で、一種異様なコロボとして「マガジン・ゼロワン」(ネコ・パブリッシング刊)がありますね。

安田…あれは大成功でした。このムック本については、今度始まるマンガの伏線になったと言えますね。細かい設定があったり、商品紹介があったり、CGがまともに載っていたり、小説、マンガがあったりという点だったんですが、この中で何がファンに一番反響があったかというマンガなんです。その時、CGの次はマンガがかなり凄まじくイメージしましたね。

僕、シャーン二は売り場で見ることがないんです。発売日に本屋に行ったら、シャーン二はゼロという



コロレションの成功例として挙げる、「マガジン(ゼロワン)」(ネコ・パブリッシング)。瞬間売り上げ率は非常に高く、紀伊国屋WEBで発売当日第1位、年間第1位の栄冠を手にした。ちなみにサイドシールドが1位、サイドソードが4位。



状況でした。

シャーン二人気のポイントのひとつは独特のキャラ路線ということだと思えますが、クアントンさんからデザイン提案をいただいたとき、ミクロマンのブランドを落とすことになるんじゃないかと、最初僕も安彦さんにも反対していたんです。でもよく売れたので、シャーン二を分析し、それのよさを取り込んで展開したのがエルザです。自分の足で売り場を見た感じではエルザはかなりの人気があると思います。ムック本は今後のプロモーションの方向性に非常に影響を及ぼしていると思いますよ。

■2005年は攻め「三連立」展開

—さらなる挑戦として、2005年度の「マグネフォース」についてお話を聞かせてください。

安田…マグネフォースには今後の狙いがあるんですよ。ミクロマンには現在、オリジナル、キャラクターもの、「着ぐるみミクロマン」、リアルフォースの4つがあるんですが、ミクロマンとしてのラインをもっと増やして、ラインごとに競いあう体制でそれぞれのミクロラインを高めていくようにしたいんです。マグネフォースはマグネミックス系を追求していくラインとして確立させて、「春麗」「さくら」は格闘系ラインとしてまとめてやっていくということと、ひとつのチャレンジではありますね。

「アクロイヤーX2」は、パーツの組み替えが可能という点で素体ファンも取り込んでいくことができます。かつ、替えられている場所がポイントになる部位なので、替える要素をぎゅーっと詰めたものなんです。アクロイヤーX2は絶対に売れるという自信をもって出した商品です。

一番人気の「メタルグ」と「フロントム」は、マッチョや透明など、新しい要素の素体を取り入れています。プラナはバストル、エルザは萌え系で裸足という点が特徴になっています。

■売れる法則性に基づく新ネタ 続々登場

—安田さんの、ミクロマン本体を扱うにあたってどういう傾向の商品が売れるなどの法則性はできてきましたか？

安田…まずは、マッチョ素体や女性素体などミクロワールドにおいてキャラクターの個性を際立たせるために素体に特徴をおき、かつそれが改造ファンが好む素体であるという点です。

できるようにしたり、胸を大きくしたり、素体にワ
ンポイント入れることで素体ファンをつかむことが
できます。

また今の時代だと、リアル系よりは若干アニメ寄
りかなと思っています。今度出る4つの「ロードス
バルタン」はどちらかというとアニメ寄りの顔で
し、ビークル自体もアニメっぽい感じを出していま
す。それが正解ということではないですし、毎回で
はないにしろ、そういう要素を入れる必要もあるん
じゃないかと感じています。その2点ですね。

—高額商品の今後の可能性はどうですか？

安田「とりあえずはロードスバルタンの1600円
を上限にしています。

—基地も含めて、全ては「売れたら」ということで
すね。

安田「基地も、この感じだと2005年を出してい
たいタイミングなんです。イラストなどのギリギ
リのところまでは起こしているんですが、今のとこ
ろ具体的な商品化の予定には入っていないんです。

素体では、ボイスレコーダーが内蔵されていて、声
を吹き込んで録音できるというタイプが試作段階で
来ている。残るは、マイクロマンとして売るのが、雑
貨ルートで展開するのとかという戦略的な部分ですな。
ほかにも、携帯ストラップ用の小さい昔のマイクロマン
など、ネタとしては豊富にストックしてあります。

■消費者としての目で同世代を囲い込む

—安田さんの、マイクロマンに対する一消費者的な
思いというものはどんなものですか？

安田「コアでもない僕みたいな人間に売りたい。浮
動層。世の中には僕みたいな人間ってすごく多いん
です。僕は今26歳なんですけど、世代的にもちよう
どいいんですよ。ここを落とせば一気にヒットする
だろうなというのがあるので、まずは自分が欲しい
と思う商品にしたいですね。アクロイヤーX2は、
直感的に「これは大丈夫だ」というのがありました
から。今後展開しているマイクロマンのマンガなど
僕の年代の層をつかんでいきたいなと思います。

—キャラクターマイクロマンで、安田さんから提案
したものはあったんですか？

安田「『春麗』『さくら』です。キャラクターとし
て僕の世代です、体をよく動かす格闘キャラは30
箇所可動のマイクロマンにぴったりだと思いました。
春麗、さくらでキャラ格闘シリーズを立ち上げたい
と思っています。彩色に関してのクオリティも随



安田氏のお気に入り、アクロエルザ。キャラ単体の魅力の掘り下げという面において、マイクロマン2004は過去のどのシリーズにもなかった境地を開いたと言えるだろう。

分上がつてきていますので、今度の春麗、さくらは
結構いい表情になっていますよ。

—安田さんが個人的に一番オススメの1体は何で
すか？

安田「仕事の目として、エルザです。エルザは、完
成というよりも新展開のマイクロマンの始まりに近い
アイテムかなと思っています。過去のマイクロマンと
は違ったテイストで展開できる要素をもったという
意味では、ものすごく魅力的な商品でした。萌え
という枠にとらわれずにこういう新しい展開ができ
れば、新規ファンもどんどん入ってくるんじゃない
でしょうか。

■2005年 4つの展開指針

—2005年はどういう展開をされる予定で
すか？

安田「2004年で波に乗ったということもあるん
ですが、テーマの1つがマイクロマンユザーとの距
離を縮める展開ですね。オーダーメイドコンベン
ションなどのように、ファンを取り込んでいく展開は
非常に有効だと思います。そういう意味では、今度
のクアントにおけるマンガと人気投票はとも期待
している企画なんです。イベントでも、ただ商品を
置くだけではなくて、毎回違った見せ方をしていく
ことができればと思っています。

イベントをしたり雑誌で回答していくなどのいろ
ろな方法で、ユザーと接していきたいなと思ってい
ます。

目標その2は、徹底した世界観をつくりこむこと。
今までの世界観は序章の序章みたいな感じなので、
もっと深いシナリオをつくっていきたいというのが
1つです。新規ファンももちろんターゲットにして
いますが、現在のコアなファンをより納得させられ
るような展開を心がけていくことです。

3つ目の目標は、コラボレーション系をさらに充
実させることです。ブランド力もアップしますから。
着ぐるみマイクロマンのものでもいいんですよ。

最後の目標として、海外展開を視野に入れてい
きたいと思っています。海外で人気があるのは「パ
ットマン」などのキャラクターものですが、30力所が
動く新素体のマイクロマンをキャラを中心に再出
し、オリジナルもCG等でたくさん提供して、海外
で成功させたいと思います。海外関係は成功させ
てブランド力を強めていきたいところです。

(2005年2月某日、タカラ本社にて)

NAMING PROGRESSES

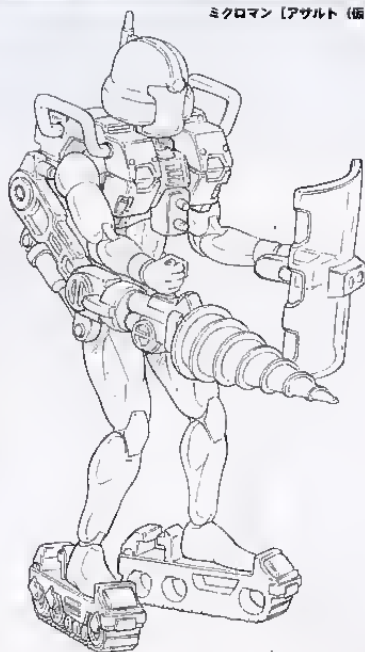
ネーミングの変化

マイクロマンのネーミングには細心の注意が払われる。

キャラクターや商標上の問題など、さまざまな要素がからみあって現在の名称となっている。ここでは、目の目を見ることがなかった未採用ネーミングを集めてみる。

■マスターフォース	■バイオマシン
・マイクロマスターフォース	・バイオマシンフォース
■スカイマスターハヤテ	■マシンミラー
・スカイマスターカイ	・J-MIRROR
・スカイ	■マシースティンガー
■グランマスターアラン	・M-CONDOR
・ランドマスターアラン	■マシンタイガー
・アサルトマスターアラン	・D-TIGER
・アサルト	■マシンコング
■ダイブマスターロベルト	・G-PANTHER
・ダイバー	■ミリタリーフォース
■オートマスターライアン	■テクノウェーブ
・ロードマスターライアン	・テクノダイブ
■アクロイヤーマ	■フォレストハイド
・アクロイヤーマ	・ディープフォレスト
■アクロスコール	アクロイヤーマ X2
・スカル	■アクロファントム
・スカルマスター	・アクロバゴース
・ドグロス	■アクロメダルグ
■アクロクレイヴ	・アクロダグルグ
・デビル	・アクロゴース
・デビロイド	■ロードフォース
・デビルマスター	■ロードフォース
■アクロボルテック	・オートフォース
・ボイズン	・スパルタンフォース
・ボイズンマスター	■サイドキャリバー
■アクロハイオム	・サイドファントム
・スネイク	設定関係
■ミクロレディ	■M.I.G.R
・マスターフォースレディコマンド	・M.W.I
■ミクロレディディアン	・WVRO
・マスターフォースレディコマンド	■N-tec社
■ミクロレディシナ	・テクノアーツ
・マスターフォースレディニンジャ	・MicroArts
■アクロレディ	・Dr.バースン
・アクロイヤーマレディ	・Dr.JACK
・アクロイヤーマレディコマンド	■Dr.シルバー
■アクロディータ	・Dr.KING
・アクロジャンヌ	
・アクロディータ	

マイクロマン【アサルト（仮）】正画



グランマスターアランの準備稿。しっかりとアサルトと表記してある。もちろんこのまま商品名になることを想定したものではなく、あくまで便宜上の呼称である。ちなみにアランの画稿もタイタンヘッドの形が違ったり、ブルシールドの方向が現行と前後逆であったりと非常に興味深い。

■ネーミングに見るマイクロマンの世界観

マイクロマンのキャラクター名はそのまます商品名に直結することが多いため、さまざまな要因で名称が変更されるケースが多い。

特に名称の検討案が多いのがマスターフォース期だが、これは商品名というより、開発上のコードネームで進行している時期が比較長かったという理由によるもの。

このほか昭和マイクロマンファン的に面白いポイントとしては、バイオマシンの名称。これはスパイマジシャンの、スパイカーの頭文字そのままである。また、アクロレディ側にもレディコマンドの呼称があったりと、昭和マイクロマン期に存在したラインナップは、しばらくそのままの名前で呼ばれることが多いようだ。

さらに、ミクロレディの名称が、マスターフォース系列なのも興味深い。

商標と特に関係ない名称変更としては、MICROの名称。二転三転としているのが興味深い。正式名称は不明で、設定には略称のみが書かれている。

余談だが「マガジンゼロワン」のソードウオリアーは、ソードマスタージンという名称であった。

MICROMAN PERFECT WORKS



CHAPTER 4 PROGRESSION

マイクロマンワールド発展

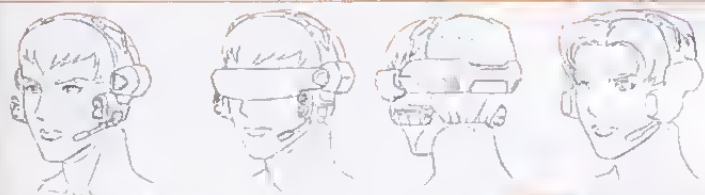
マスターフォースを世に送り出し、好評を博したマイクロマン。しかしそこは通過点。過去に負けないシリーズとしての地盤を固めるべく、シリーズは意欲的な発展を始めるのだった。本格的な女性素体にピークル。シリーズのセカンドステップを見ていこう。

ME-101 ロンダーレディダイアン COMING ENERGY PLANE

OFFICIAL PHOTO



ガイアンの全身デザイン案。頭部を除きほぼ完成型に近い。マイクロバスター P3のマガジン分離機構も
実装されている。



ガイアンの顔デザイン案。2種類の髪型と、
すべてにゴーグル周りのデザインが描かれ
ていることがわかる。

DESIGN WORKS

2004年5月発売 定価: 1,344円 (税込)

ミクロマン2004初の女性群像キヤ
ラクター「ミクロレディ」の一人。軍事
戦略に優れ、勇敢で正義感に溢れたミク
ロレディチームのリーダー。マスターフ
ォースの戦闘補佐役を命じられている
が、男勝りで負けん気が強く、マスター
フォースをライバル視している（基本設
定より）。ミクロバルカン04型、ミクロ
バスターP3、M-GPS通信機、ジャッ
クブレードを装備。ミクロバルカンは、
パイポッドが可動式になっており、構え
て膝立ちの射撃姿勢をとることができ
る。その他の装備は全て専用ホルスター
に収めることが可能。



DEVELOPER'S COMMENT

顔をいろいろ模索し、ゴーグル・武器ギミック含め、強
張・肉厚に限界がありました。装備としては充実させたつ
もりでしたが、かえってゴテゴテした感もあります。



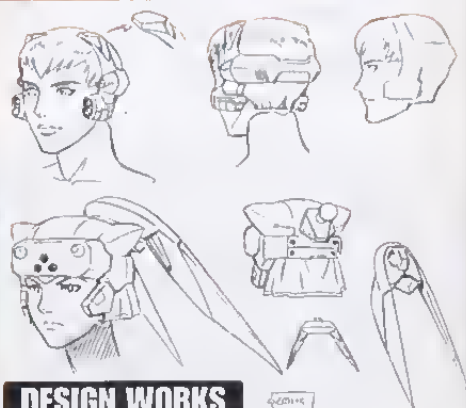
シナの顔デザイン案、ダイアンも混じっている。製品版ではメッキパーツであるためわかりづらいが、後頭部が「布」であることがハッキリと確認できる。

2004年5月発売 定価: 1,344円 (税込)

ミクロレディの一人。日本古来の格闘忍術を体得したアサシン（暗殺者）忍者。軽快な身体を活かした偵察や情報収集の任務を得意とする。またマスターフォースの援護も行う。普段はおっとりとした優しい性格（基本設定より）。全身に刃物系の装飾をまとった忍者ミクロレディ。飛燕手裏剣は手首のホルダーに装着可能。2本のアサシンダガーと双頭槍を組み合わせることでツインランサーとなる。ゴニール状になっている髪飾りはボールジョイントで可動。

DEVELOPER'S COMMENT

忍者らしく武器の組み換え変化をテーマに開発しました。顔は市川氏にリライトしてもらっています。ヘッドギアを立体にしたときに顔が大きい印象が出てしまいました。名前は社内の娘から取りました。



DESIGN WORKS

A-11アクロバニーナ

OFFICIAL
PHOTO

DESIGN WORKS

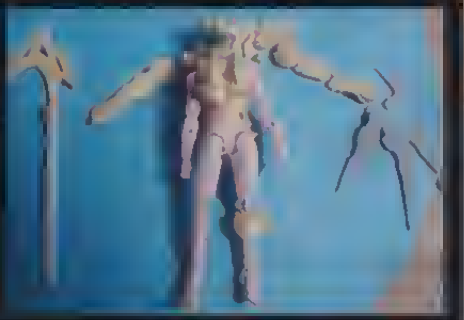
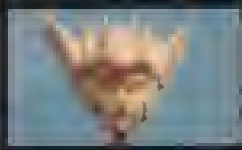
ウィーナのデザイン案。全体的なシルエットは製品版にも引き継がれているが、一部のディテールにかなりの相違点が見られる。



2004年5月発売 定価: 1,344円 (税込)

DEVELOPER'S COMMENT

アクロイヤーレディの方向性に切り替え、2点ともあまり時間がなかった中の進行でした。天使のようなゴージャスな装備、ギミックをイメージしていましたが、悪の要素を強めるためにシザースに転化させました。名前は「ウィーナ」をもちりました。



ミクロレディと同時にデビューした「アクロレディ」の一人。地球外ウイルスとミクロ細胞の融合により誕生した女性型アクロイヤー。外見の美貌とは裏腹に冷酷で、アクロイヤーXをものぐさ戦闘能力を持っている。アクロスコールと何らかの関係があるらしい(基本設定より)。巨大な4枚刃のウィーナシザースを背中に背負っており、これが主武装となる。手持ち武器のアクロサイズは上下に分割して、手首にマウントしたり、手首パーツと換装することが可能。フェイスパーツのゴーグルは外すことができる。

素体の二重関節を曲げるときは、男女ともに下腕側から曲げるのが一応正解。これは、曲げたときに肘の骨が出っばるシルエットを再現しているため。肘関節を曲げるときは、腕側から曲げて同時に曲げてプロポーションは崩れない。ちなみに女性素体はこたわりのポイントが肘のふくらみである。何度もしリメイクが出された。

4-12 アクロディータ

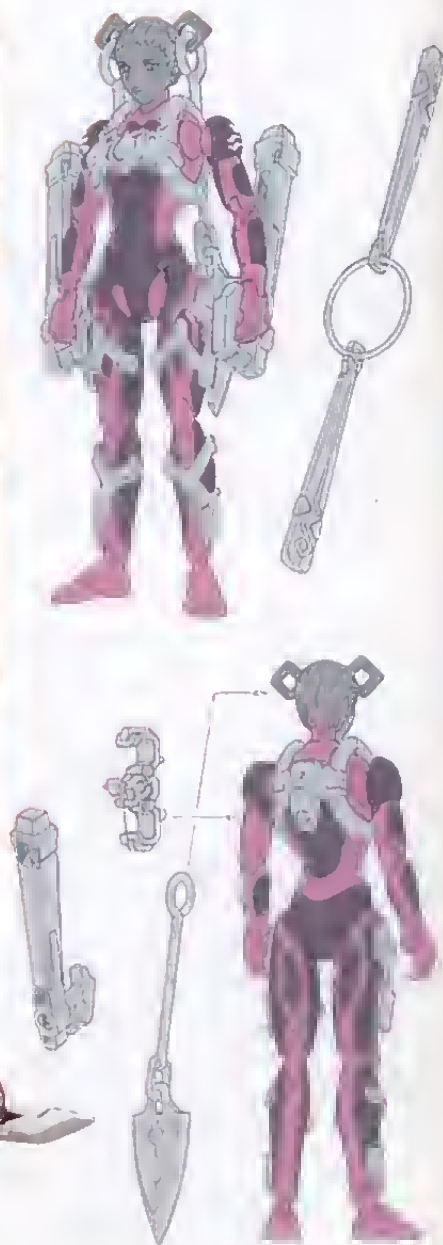
OFFICIAL
PHOTO

COLORING IMAGE



2004年5月発売 定価: 1,344円 (税込)

アクロレディの一人。隕石に充滿していたウィルスから誕生した女性型アクロイヤー。カこそウィーナにはかなわないが、並はずれた瞬発力とスピードを誇る。実はウィーナの横暴な態度に愛想を尽かしている(基本設定より)。アクロバトン、鎖とプレスレット付きのアクロサイ、ギロチンブレードの組み合わせで、様々な武器を作ることが可能。
ちなみにウィーナのバストサイズがLであるのに対し、こちらはSサイズである。ヒールは両方ともハイヒール。



ディータのデザイン案だが、見てのとおり元はミクロレディとしてデザインされたものが、アクロレディ側にシフトされたもの。装備は三節棍だけが別納されている。

DEVELOPER'S COMMENT

同じく格闘家的イメージ、武器を持った悪の女のイメージで、ギミックは造型しながら組み合わせ遊びを同時に考えたところがあります。名前は「アフロディテ」から来ています。



QUANTO

ホビー誌『Quanto』における誌面展開

おもちゃ雑誌『Quanto』では、現在コミック版マイクロマンが好評連載中。タカラホビーサーチでも、毎号嗜好を凝らしてマイクロマンのホットなニュースをお届けしている。過去の誌面や特写カットを紹介していこう。

マイクロマンの紹介コーナー、タカラホビーサーチでは、マイクロマンというコンテンツを魅力的に見せるために、毎回変化をつけた展開方法を試みている。あるときはクールに、あるときは熱く、またあるときはネタに走り……といった具合である。

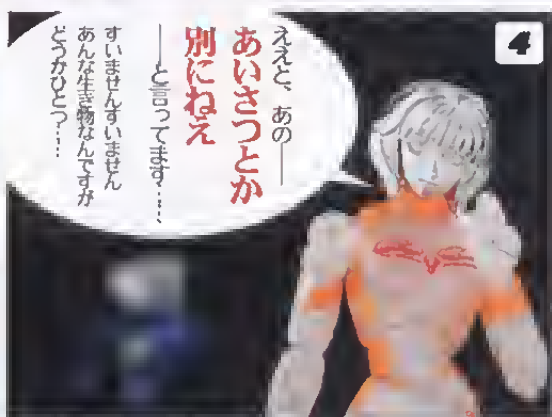
比較的ライトに、肩肘を張らない大人のおもちゃユーザーをメインターゲットにして誌面展開がなされている雑誌であるため、マイクロマンを毎月誌面展開しているタカラホビーサーチのコーナーも、やはり肩肘を張らず、商品に対して詳細なディテールがわかる写真やスベックを紹介することに重きを置きながらも、なるべく「カッコよく」「楽しく」見せることを基本方針としている。

クアントの特色としては、まず毎回の特写カットを大事にしていること。美麗な公式写真と差別化するために、なるべくイメージを優先した写真を積極的に撮影して誌面に掲載するように心がけている。逆に文章では、試作品をいじったうえでなるべく詳細なスベックをお届けするよう心がけている。

またもうひとつの特色として、去年のオールドタイムドコンベンションや今年のキャラクターオーディションなど、タカラの全面協力をいただいたタイアップ企画が多いことが挙げられるが、こういった展開を大事にしながらも、決してそれだけが魅力と思われぬことのないよう、一マイクロマンファンのためのコーナーとして、創意工夫を続けていきたい。

2005年度からはコミック版マイクロマンの連載もスタートして、ますます盛り上がるであろうマイクロマンワールドの一端を担うことができれば本望だ。

皆様、これからも「Quanto」タカラホビーサーチをよろしく願っています。



ジンとジャンニーの装備公開号で使われた、キャラクター紹介4コママンガの4コマ目。ちなみにこの背景は、マガジンゼロワン内でコマンドーマイクロマンが鉄球を受け止めるカットと同一のもの。同日に撮影。



キャラクターオーディション

特 MICROMAN 報
最新キャラクターオーディション

152-8545

お問い合わせ先
タカラホビーサーチ
（株）タカラホビーサーチ
Quanto編集部
コミックマイクロマンオーディション係

コミックオリジナルマイクロマンのキャラクターオーディション告知。クアントではこういった読者参加型誌面展開を積極的に行っているのをご注目されたい。

実は本書は、マイクロマンがクアントで定期掲載されるようになった頃から立案されていた企画。マガジンゼロファンが世界観優先の本であるのに対して、本書は製品としてのマイクロマンを追求した本、という差別化をしている。



本誌ではほぼ地紋扱いだったブラーナとエルザのカット。アクロイヤーX2の紹介としてはこれで三ヶ月目であり、キャラクターを揃えた上で前号との差別化を図ろうとしている。



ミリタリーフォースの装備紹介カット。これを地紋として、本誌の見開きで使用。ちなみに本誌でよくある装備の空中浮遊カットは、アクリル板の上に並べた装備に対して、角度を微妙に変えて撮影。あとでPC上で角度の合った写真を切り出して貼っていくというやり方。

Quanto誌面公開・未公開写真

マイクロレディ・アクロレディの装備紹介カットは、次の月にタカラホビー.comの壁紙として配布もされた。ちなみに背景のバーコード状のサークルは、現在展開中のコミックのマイクロシューティングシステムにも使用している。

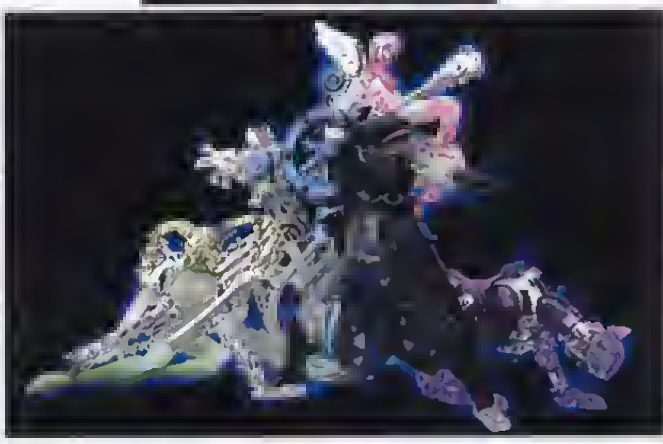


マグネフォースのキャラ紹介カット。複数のポーズをさせた写真を、画像処理のあとに一枚に組み合わせている。



月刊『Quanto』毎月30日発売。
株式会社ネコ・パブリッシング刊

アクロイヤーX2の集合カット。一見合成のようだが、4人プラス1匹は、すべてワンカットで撮影。デスクレイヴの上にはバランスを崩さずエルザを座らせるのに数時間を要している。



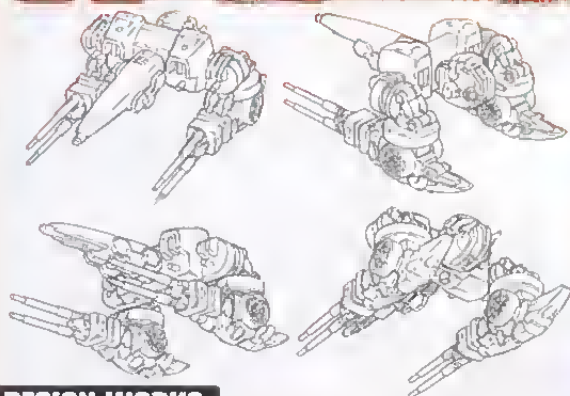
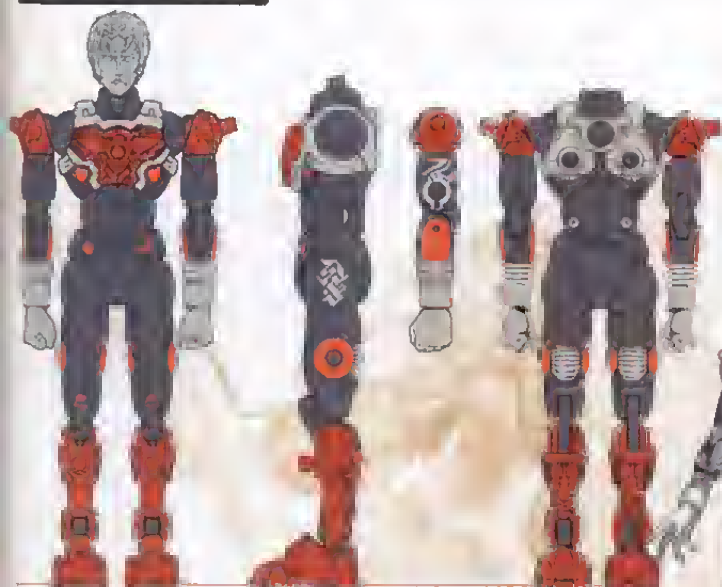
乗り物はビークルと呼ばれることが多いが、ビークルは厳密には車両、つまり車輪の付いたもののみを指す。そのためマシンミラーはパッケージではビークルではなく、プライトユニットと表記されている。マシンステインガーは機体底面に車輪が付いているためビークルと言えなくもない。

OFFICIAL PHOTO

BM-01 マシンミラー+マシンミクロンゼクウ

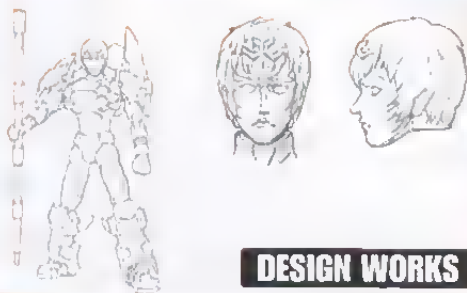


COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

マシンミラーの決定稿。この時点ではゼクウが上に乗るための3ミリジョイントは存在しないが、他は肩関節の関節機構などをきめて精密に描かれているのがわかる。

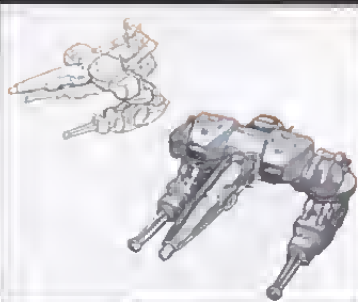


DESIGN WORKS

ゼクウのバイオテックモードとフェイスアップ。孫悟空のイメージがダイレクトに伝わるフォルムになっている。

DEVELOPER'S COMMENT

合体メカと同梱の企画「マシンフォース」ということではじめた商品。リーダーの機體はマスターフォースの時代からあったイメージのひとつで、結果的に「孫悟空」路線になりました。その後「ゼクウボー」になる武器などキャラクターイメージに合う要素を付加しました。

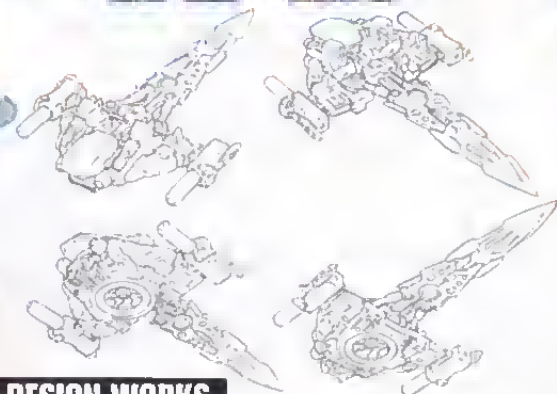
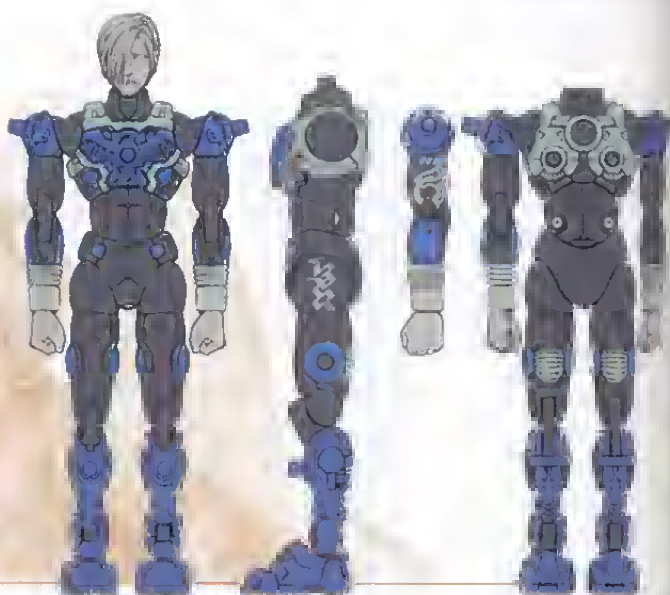


2004年9月発売 定価: 1,680円 (税込)

「バイオマシン」シリーズに付属するマシンミクロマンの一人。ミクロ生命体の中でもずば抜けた機動力を持つ、マシンフォースのエース。性格設定でのプログラミングエラーにより、横暴な性格になってしまったため、リーダーのトリニティにその行動を監視されている。愛機マシンミラーは、ゼクウ専用のエアポッド。超小型Gコントロールユニットシステムにより超高速飛行を可能にした(基本設定より)。外装の各部が素体に装着されることでゼクウをバイオテックモードに変化させることが可能。両端のミラーバルカンを組み合わせることでゼクウ専用の格闘兵器ゼクウボーとなる。

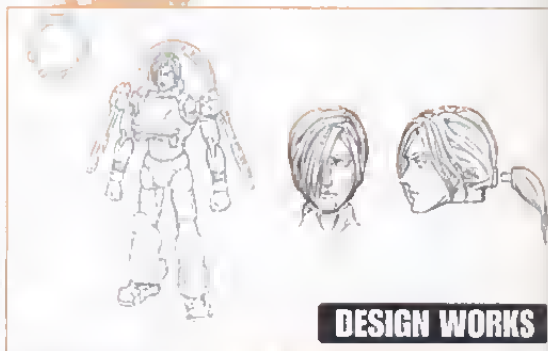
バイオマシンシリーズは乗り物にマイクロマンが付属、という商品構成のため、乗り物にコードナンバーは付いているものの、マシンフォースには表記されていないことが多い。現在のところ明記されたのはマガジン（セロワン）、ちなみにロードスバルタンシリーズも同様の構成となっている。

BM-02 マシースティンカー+マシンミクロマンゴドー



DESIGN WORKS

マシースティンカー決定稿。この時点では車輪はついておらず、設計時のアレンジで追加されたものであることがわかる。



DESIGN WORKS

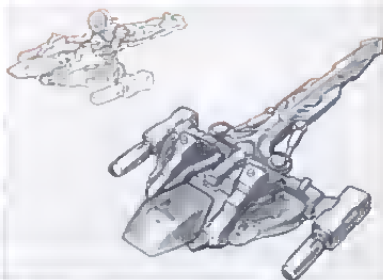
後光を感じさせるゴドーのバイオテックモード。マシンフォースは、驚くほど造形がデザインに忠実に再現されているのがわかる。

2004年9月発売 定価:1,680円(税込)

マシンミクロマンの一人。あらゆる学問に精通したマシンフォースの頭脳派。対アクロイヤー戦では的確な情報分析能力で標的の弱点を見抜く副官的な役割を果たす。少々ナルシストで、精神的に打たれ弱い面を持つ。乗機のマシースティンカーは、うつぶせになって乗るタイプの水空両用機。ステイングソナーからアクロウィルスを送るスキャンし、データ化することができる（基本設定より）。乗体の後ろ髪は左右に回転可動。外装の各部が素体に装着されることでゴドーをバイオテックモードに変化させることが可能。機体後部は展開してミクロウイングになるほか、先端はミクロマン用の剣となる。

DEVELOPER'S COMMENT

「Mコンドル」というコードネームで進行していました。商標上の都合で「エイ」を彷彿させる造形に変更しました。尻尾を分離してウイングにしてみたり、フロントの透明パーツを合体時の後頭部アーマーにしたり、土壇場で色々と変わりました。

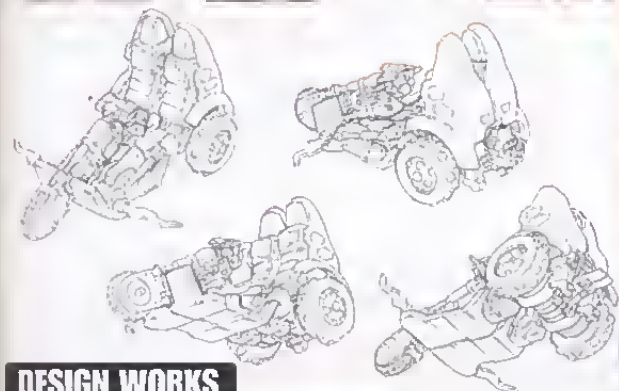
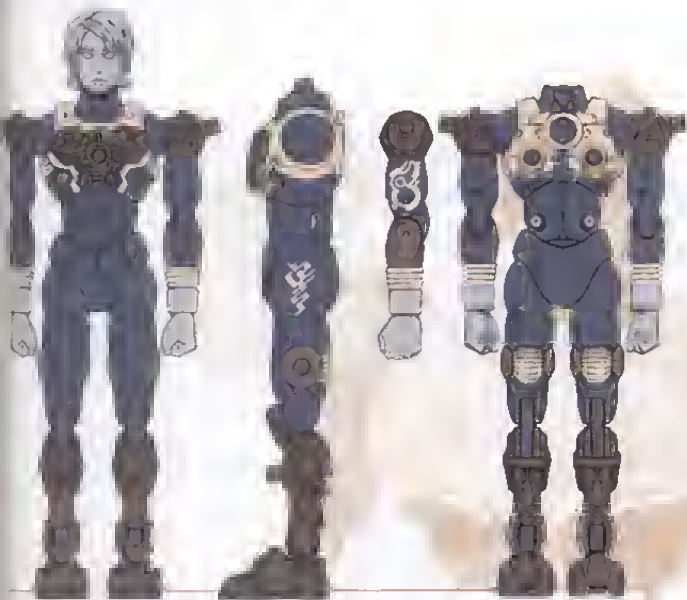


OFFICIAL

BM-03

マシンタイガー+マシンミクロマンバグ

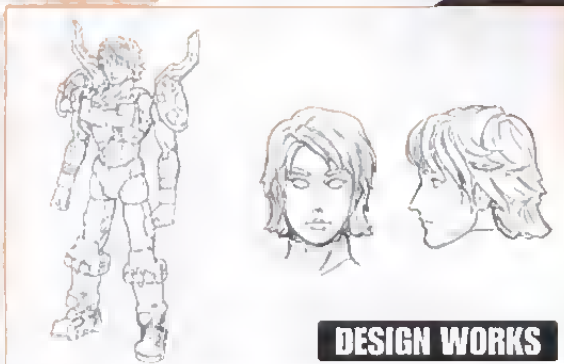
COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

マシンタイガー決定稿。タイヤは軟質樹脂にするかどうかを検討されたこともあったという。

ハックのバイオテックモードとフェイスアップ。複雑な今風の装型を1パーツの抜きで再現するべく練り込まれた形跡が見える。

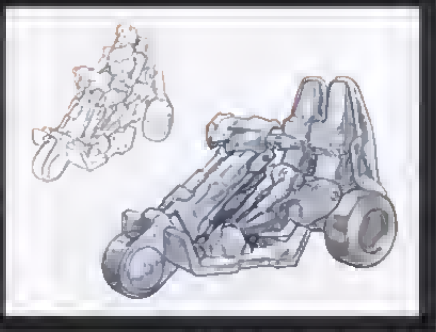


DESIGN WORKS

2004年9月発売 定価: 1,680円 (税込)

DEVELOPER'S COMMENT

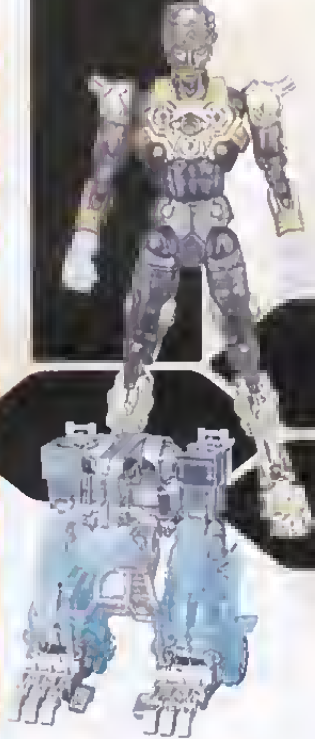
猪八郎モチーフが決定していながら、篠原さんにイケ面をお願いしていたかどうか忘れましたが、個人的には好きな部類の顔でした。足の変形機構は強度的な部分で不安がありましたが、何とか形になりました。



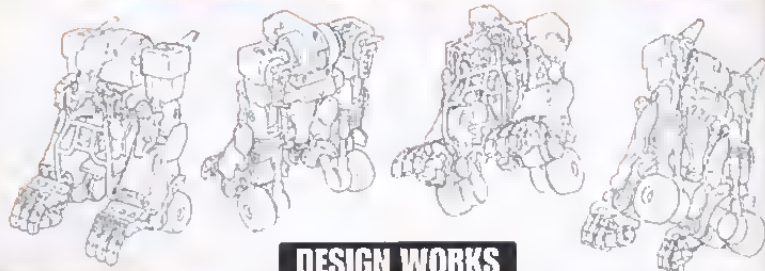
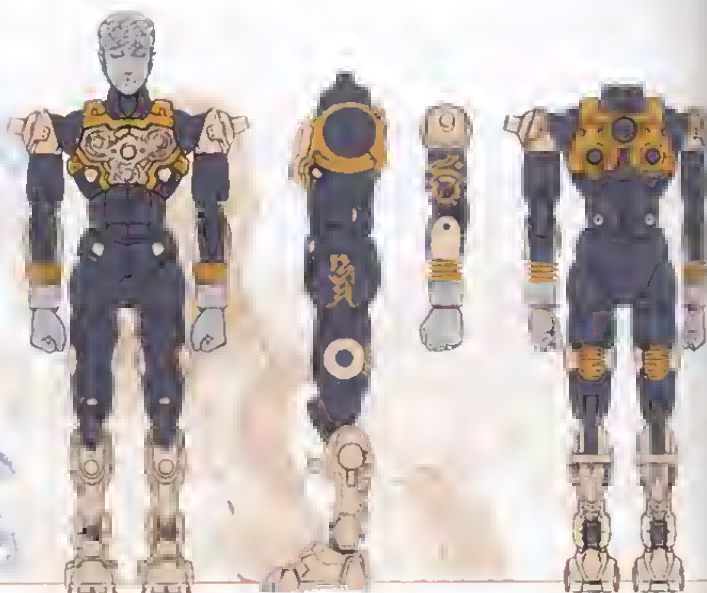
マシンミクロマンの一人。マシンミクロマンとしての怪力を誇るアスリートファイター。肉面だけでなく高速マシンを乗りこなすドライビングテクニクを持つ。しかしかなりの大食漢で、空腹になると戦闘不能に陥ってしまう。乗機のマシンタイガーは、全地形対応の高密度ミクロタイヤを装着した陸上バギー。バイオエンジンとタイガースペンションを自動制御するモーターにより、あらゆる悪路を高速走行可能(基本設定より)。外装の各部が素体に装着されることでハックをバイオテックモードに変化させることができる。

BM-04 マシンコングナマジミクロマンリーフレット

OFFICIAL PHOTO

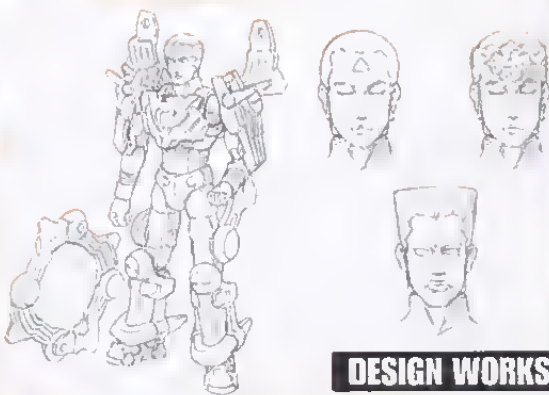


COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

マシンコングの決定稿。バイオテックパーツの形状が微妙に異なるのがわかるだろう。



DESIGN WORKS

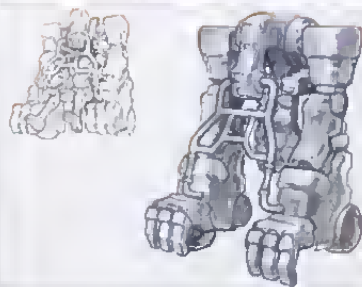
トリニティのバイオモーストイオと、フエ家のパーツ。モーターがっているものか、鬼軍曹のようなもので検討されている。

2004年9月発売 定価:1,680円(税込)

マシンミクロマンのひとり。マシンフオースの基礎任務、戦略、戦術などを担うリーダー。無意味な争いを嫌い、ミクロ生命体と人間の共存を願う。寛大な心と厳しさを併せ持つ。乗機のマシンコングは、高性能バイオセンサーシステムと他のミクロマンへのLANシステムサーバを搭載したトリニティ専用指揮・偵察ローダー。巨大な腕、ハンツァーアームは打撃攻撃やマシンの牽引に対応し、掌部のGEフェクターを使用した空中飛行も可能(基本設定より)。外装の各部が素体に装着されることでトリニティをバイオテックモードに変化させることができる。またマシンコングは姿勢を変えることでバギー形態にもなる。

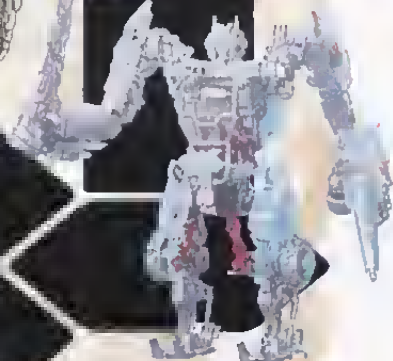
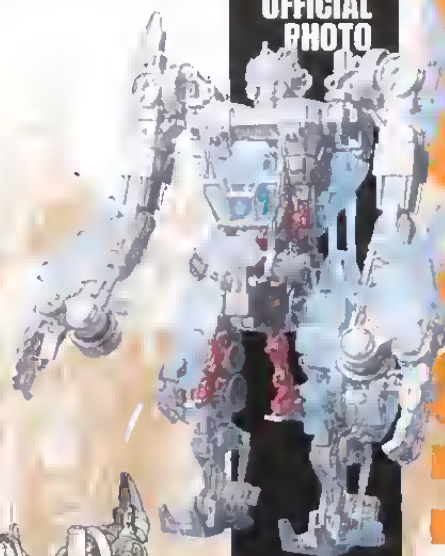
DEVELOPER'S COMMENT

メッキを含めた指のボールジョイントは生産の人間にいやな顔をされました。4つのマシンとしては一番ミクロマンにふさわしいSF感だと思っています。賛否両論ありますが……。

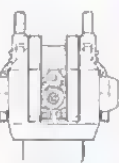
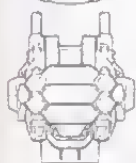
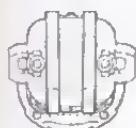
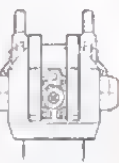
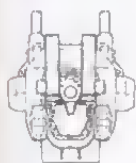
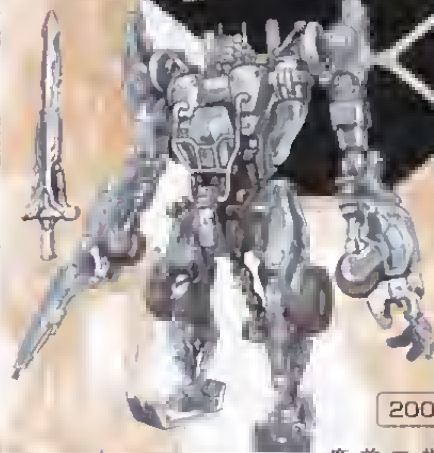
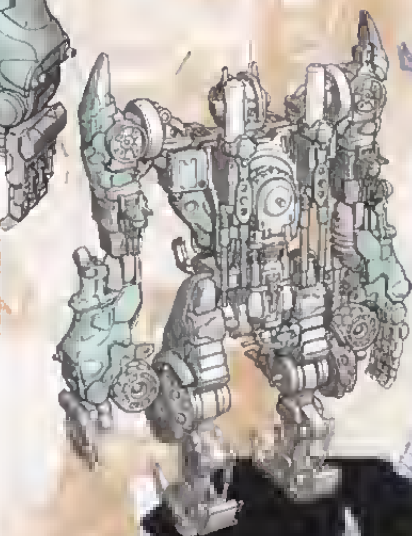
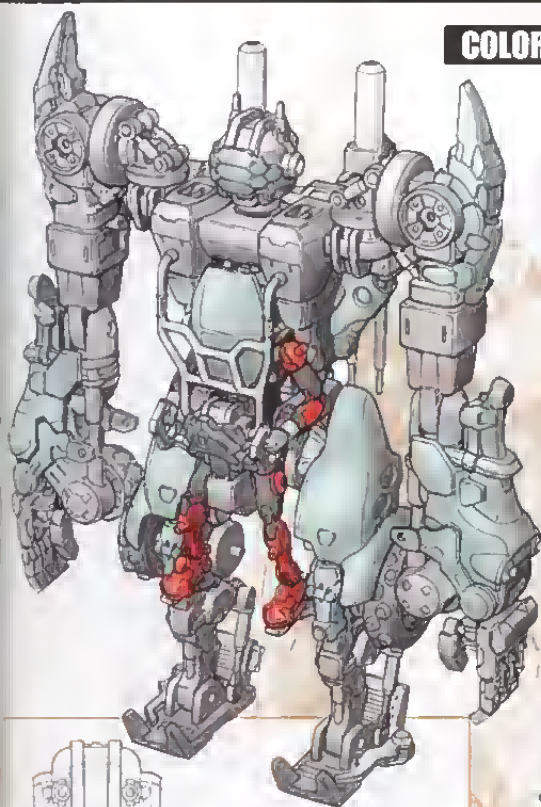


バイオスーツ

OFFICIAL PHOTO



COLORING IMAGE



DESIGN WORKS

バイオマシン頭部パーツの4面図×2。顔のディテールなどが微妙に製品版と異なる。またバイザー部分に眼鏡のつるのような部位があるのが確認できる。

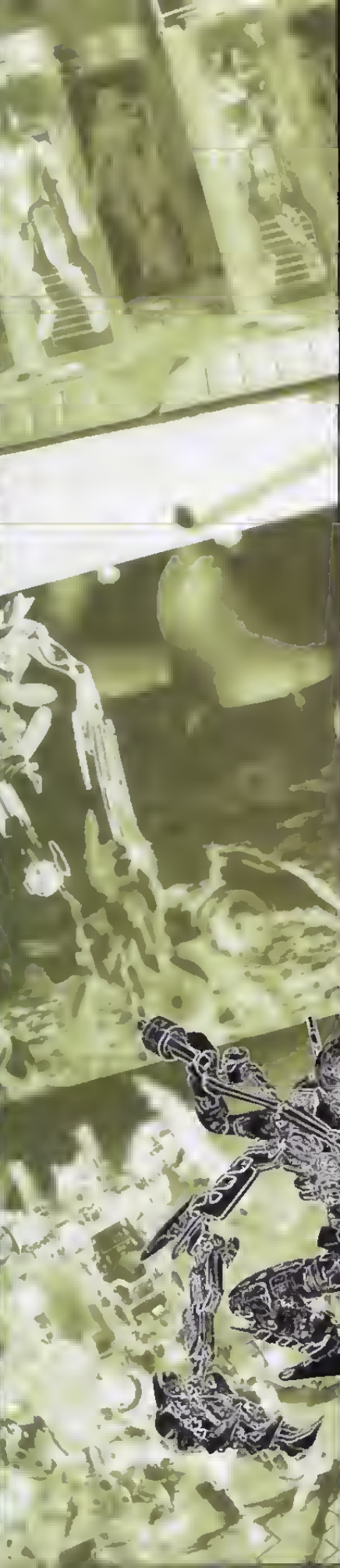
2004年9月発売 定価:1,680円(税込)

マシンミラー、マシンスティンガー、マシンタイガー、マシンコングの4機が合体した、総合戦闘用パワードスーツ。マシンフォースの持つバイオエネルギーを集約したパワーをあらゆる局面で発揮する、対アクロイヤー戦の切り札(基本設定より)。マシンミラーは背部、頭部・肩部に、マシンスティンガーは胸部、マシンタイガーは脚部、マシンコングは腰部コクピットと腕部になって構成されている。各関節のほか指がそれぞれ動き、ブレイドやキャノンマグナムを持たせることが出来る。また首はボールジョイントで、ある程度の角度をつけることが可能。



DEVELOPER'S COMMENT

オールメッキの合体可動ロボということで、金型、製品段階の調整はとにかく気を遣いました。数あるタカラのロボット史上でも、景品用以外ではほとんど例がないようなものなので、生産にも嫌がられました……(苦笑)。でも、おかげで前例ができたので、以降は若い子がメッキ動合の参考にして、生産・品質とかけあったりしています(笑)。



CHAPTER 5 CG PHOTO STORY

ミクロマンストーリー2004

ミクロマン2004の主軸となったCGフォトストーリーは、
『Quanto』誌185号から197号まで1年間にわたって掲載された。
ミクロマンとアクロイヤーXの対決が美麗なCGで描かれた本作を、
公式サイトとアクロイヤー&エクストラストーリーと併せて完全再録。

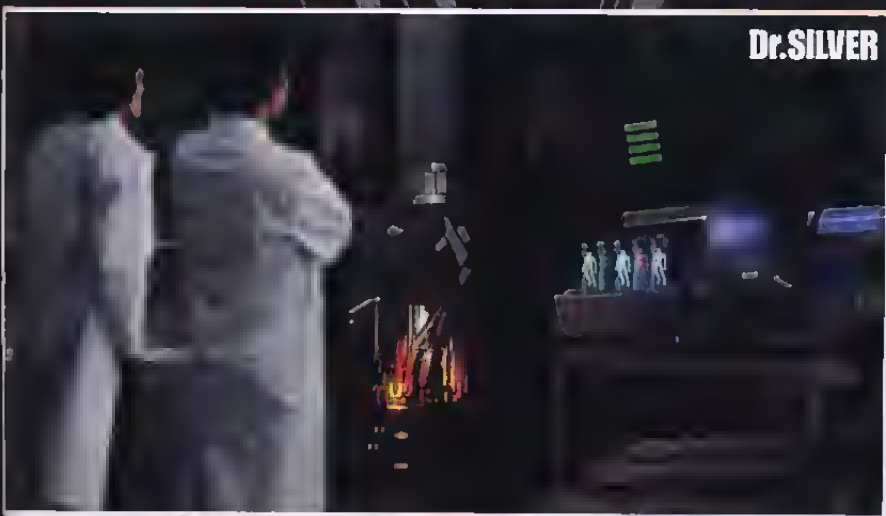


Dr.バインズの命名は、昭和ミクロマンM112バインズが医学博士であったことに由来。Dr.シルバーはアクロイヤーA302シルバーが科学者であることに由来。とは言うまでも地盤の世界観ではなく、あくまでファンサービスの一環である。ちなみに第1話のディスプレイに表示されているミクロ文字は、解説すると「30周年おめでとう」。

Prediction. 01 地球が震撼する



MICRO HUMANOID



Dr.SILVER



ACRO VIRUS

MICRO HUMANOID

2人の若き科学者Dr.バインズとDr.シルバーによって進められていたプロジェクトは大きな成果をもたらした。

……ミクロ細胞の完成である。

彼らは人口増加に伴う食料難の危機を回避するため、人体細胞を縮小する遺伝子の研究を行っていた。研究の末、人間の約1/18の細胞を作り出す新たなN遺伝子を発見する。

その後、彼らは密かにこのミクロ細胞を培養し、ミクロヒューマノイドの開発を成功させた。

しかし、このヒューマノイドは驚くべき生命体であった。ミクロ細胞のN遺伝子が、彼らに高度な知能と身体能力をもたらしていたのである。

Dr.バインズは「人間を超える生命体の創造」が可能なるこのミクロ細胞の悪用を危惧し、ミクロ細胞の

produce/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE



MASTER FORCE



Dr. SILVER
しかし、Dr.シルバーはこのミクロ細胞を兵器開発に利用したいと考えていた。彼は研究所からミクロ細胞を密かに持ち出し、Dr.バーンズの前から忽然と姿を消す。

この事態に危機を感じたDr.バーンズは、4人のミクロヒューマノイドにDr.シルバー捜索を任命する。彼らは長期に渡り調査を行い、ついにメキシコの山岳部でDr.シルバーの研究所をつきとめる。

彼らがいざ内へ乗り込もうとした時、突然研究所が爆発炎上。1人は一瞬にして燃え盛る炎に包まれた。そして燃焼からはDr.シルバーとミクロヒューマノイドの遺体が発見され、その後も行方不明となった……

それから31年の月が経った冬。

世界各地で謎の新型ウイルスが発見される。人体細胞を死滅させる感染症を引き起こすこのウイルスは感染源を断つに難大で、人々は恐怖に怯えていた。

新型ウイルスと細菌テロなどの調査・研究を行う国際機関M.I.C.R.は、この毒性ウイルスの感染源や治療法を解明するため、各国に研究員を派遣する。

その後、感染地域の1つアジア地区で調査を行っていた研究員数人が謎の生命体に遭遇し、ウイルスに感染したと報告される。ウイルスの感染源と思しきその生命体は、大やそよりも遥かに小さい4体の生物であった。驚くことにその生物は並外れた破壊能力で街を壊滅的な状態に陥れ、さらに人間の言語を話し、自らを「アクロイヤーX」と名乗ったという……

MICR

世界中がこの謎の生命体「アクロイヤーX」の話題で騒然となる中、この知らせは、すでに年老い、ミクロ細胞の研究から立ち退いていたDr.バーンズの耳にも入っていた。彼はアクロイヤーXとミクロヒューマノイドとを類似性に驚きを隠せなかった。この生命体は30年前のDr.シルバーとミクロヒューマノイドの失踪事件になんらかの繋がりがあるかもしれない……

そんな時、Dr.バーンズはアクロイヤーXの調査を行う国際研究機関M.I.C.R.からワクチンの研究顧問として召喚を受ける。なんと彼が30年前に研究していたミクロ細胞からアクロイヤーXが放つウイルス

ANXIETY-FOUR



「アクロウイルス」の免疫物質が発見されたというのだ。MICROに赴いた彼は再び研究室に閉じこもった。そして数カ月後……彼はワクチンではなく、新たな4人のマイクロヒューマノイドを誕生させていた。

MASTER FORCE

Dr.バーンズはこの4人のマイクロヒューマノイドのために巨額の研究資金を投じて研究ルームと専用設備を完成させ、彼らの身体実験を実施した。

長期間に渡るトレーニング実験や知能テストを通じて彼らは、目覚ましい成長を遂げ、マイクロ細胞に秘められた超人的な能力を驚くべきスピードで開花させた。

これほどのパワーを持つ彼らなら、恐ろしく凶暴なアクロイヤースと互角に渡り合えるかも知れない……。

そう確信したDr.バーンズはやがてある決断を下す。

それはウイルスワクチンの開発を中止し、アクロイヤースの捕獲を彼らに託すことであった。

そして4人はMICROの私設部隊「マイクロマンスタレフォーシス」として正式認定されることとなる。

ANXIETY-FOUR

マスターフォーシス4人にはそれぞれの類い稀な才能からコードネームを与えられた。

スカイマスター、ハヤテ、グランマスター、アラン、ダイブマスター、ロベルト、そしてオートマスター、アイアン。

4人は、肉体は戦士としての十分な成長を遂げていたが、心の中では自身の存在に戸惑いを隠せなかった。

そんな時、彼らはDr.バーンズから自分の出生の内情の全てを知らされる。30年前の事件、アクロイヤースとマイクロヒューマノイドとの共通点……。自分の肉体に秘められた過去を知った彼らはアクロイヤース捕獲の使命に自覚める。自分と同じ小さな肉体を持つアクロイヤースとは何者なのか？その謎を解明すれば、自分達がこれから何をすべきかが見えてくるかも知れない……。

4人は無言のまま、出動準備にとりかかった。そしてアクロイヤースを追って、世界各地のアクロウイルス感染地域へと向かった。

Prediction. 02 悪魔が挑発する



GHOST TOWN

GHOST TOWN

アクロイヤーXのウィルス感染地帯のひとつアラバマのB地区へと到着したグランマスタイアランは、荒れ果てた街の惨状を目の当たりにする。建物の多くが木っ端微塵に破壊され、街を行き交う人影はもはやない。アクロウィルスの感染を恐れた住民はこの街を去り、まるでゴーストタウンのように静まりかえっている。アランは愛機「ミクロモール」を携え、独り街の被害状況を調査に乗り出した。倒壊した多くの建物は何かで焼き尽くされたようだ。まだ火がくすぶり黒い煙が立ち上っている。破壊の傷跡はまだ生々しく新しい。正体不明の凶暴な生命体の存在を感じたアランの心に恐怖心と闘争心が入り交じる。

「アクロイヤーXはまだここにいます……」



DEATH-SURPRISE

DEATH

そのとき、目の前のビルが音を響けて崩れ落ち、鈍い衝撃音とともに粉塵が舞い上がった。アランはとっさに瓦礫の影に身を隠してその様子を伺う。舞い散る粉塵の中から不気味な生物が姿を現した……。その背丈は驚くほど小さくミクロマン（ミクロ生命体）と変わらない。そして人間ではない異様な顔、半透明の鮮やかな肉色、頭部までの上半身をカプセルアーミーで武装し、右手に持つガン先端からは放電エネルギーがほとばしる。その生物は無惨な街の惨状を見回し、甲高く笑い声を発した。

「これがアクロイヤーXだ」アランは息を飲んだ。

アクロイヤーXの正体は自分と同じミクロ生命体なのか……。アランは自分の愛機「ミクロモール」

ASSULT



CLOSELY



DEATH+SURPRISE

アランはグラントリルを身構えながら倒れたアクロロイヤールにじりじりと詰め寄ってゆく。相手は反撃の体力もないほどに肉体を酷使している。ここでアクロロイヤールを捕獲すれば、アクロロウィルスの手を握るチャンスだ。

アランは覚悟を決めた。そしてタイミングを測り、背後からアクロロイヤールに飛びかかった。アランの右腕に装着した高速回転の「グラントリル」がアクロロイヤールの背中をえぐる。背後を取られたアクロロイヤールは、その衝撃で身体を吹き飛ばされ、地面に叩き付けられる。突然の不意打ちに反撃もできず混乱するアクロロイヤールは、目の前に立つアランの姿に目を見開いた。

滅だけではなく、その正体が明らかになる。しかし、助捕の表情を見させていたアクロロイヤールは、その顔を不意に笑みに変えた。

「オマエ何者？ ワタシ、アクロボルテック……。」

ここに居るのはワタシだけチャナイ。

アランは背後に忍び寄る不気味な殺気に戦われ、後ろを振り返らんとする。しかし、その顔もなくアランの首に何か巻き付き、締め付けられる。視界にはヌルリとした大蛇のようなものがうごめいているのが見える。それは首から全身へとまとわりつき、その皮膚からにじみ出る毒液が身体をジワジワと麻痺させる。アランは必死に抵抗するが、もがけばもがくほど全身が強烈に締め付けられる。ついにアランは意識を失い地面に倒れた。

九死に一生を得たボルテックが喜びながら、身体を起こす。

「ヤッター！ バイオム！ オマエのアクロロティルはただの飾りジャナイのネー！」

アランを倒したのは、異様な醜態を漂わせる猛毒の尾「アクロロティル」を持つもう1体のアクロロイヤール「アクロロバイオム」だった。

FLY

抜け殻のようなアランを見下ろす2体のアクロロイヤール。突然の攻撃によって倒れたボルテックには、屈辱とともに憎悪の念が沸き上がった。

「こいつ今ワタシを殺す気ダッタワ！ ボクがトドメをさす！」

激しく怒りをあらわにするボルテック。しかし、冷静にアランを見つめていたバイオムがゆっくりと口を開く。

「コイツ……何者だ……。」

その背丈はアクロロイヤールと変わらない。はじめて出会った自分以外のマイクロ生命体……。しかし、その姿は自分たちとは別物と言っているほど、限りなく人間に近い、完成された肉体だ。バイオムは驚きを隠せなかった。

「どう見ても俺達と同じマイクロ生命体だ。しかしコイツの身体は……。」

アクロロイヤールの肉体は、Dr.シルバーのアクロロウィルス実験の影響により、生命維持装置による定期的な延命措置を必要とする不安定なものであった。そして彼らは何よりも安定した肉体を望んでいた。そして人間と変わらないアランの肉体を見て自分達「マイクロ生命体」の真の姿を知ったバイオムにある考えが浮かんだ。



THREAT

「ドイツの正体を暴くことができるのはDr.シルバー以外にいない。しかしうまくやらなければならぬ……」
 バイオームは迷いながらも決心し、怒り狂うホルテックをなだめようとする。倒れたアランの意識はアクロテイルの毒液に……。しばらくは元に戻らない。バイオームとホルテックは「フリー」とアランの身を抱え、その場から忽然と姿を消し……

THREAT
 その頃、MICRO本部の情報管理ルームでは、突然通信連絡が途絶えたアランの行方。追っていた室内では多くの研究員があわただしく引き交わし、衛星探知レーダーでアランとの交信を試みている。しかし一向にアランからの応答はない。マイクロマンの身の危険を感じたDr.バインズは、世界各地で調査にあたっている他のマスターフォースに緊急帰還を呼び掛ける。マイクロ細胞の秘める強大なパワーを知る彼はマイクロマンの存在が外部に漏れることを何よりも恐れていた。マイクロ細胞の構造が暴かれ、マイクロ生命体が量産されれば人間を脅かす存在になりかねない。そして30年前に姿を消したもう一人の開発者Dr.シルバーに知られることだけはなんとしてでも避けなければならない。

そのとき、管理ルームがどよめきた。突然モニタの地上衛星レーダーからの通信映像が乱れ、囚われたアランの姿が映し出された。アランをさらった何者かが妨害電波を発し通信映像をジャックして

いる。脅迫とも言えるこの映像の送り主は一体誰なのか？ そして何を要求しようというのか？ バインズの脳裏には不意に鋭突くDr.シルバーの顔が浮かび上がった。

RETURN-COMMAND
 本部へと帰還した3人のマスターフォース。彼らはDr.バインズからアランの行方が判明するまでの間の出動停止と本部待機を命じられる。事の経緯を聞かされ、生真面目なダイブマスターロベルトと脳天気なオートマスターライアンはアランの身を案じながらも、静かに待機ルームへと足を運ぶ。しかし、スカイマスターハヤテはひとりで場に足を止め、地下の格納庫へと向かう。マイクロマンのために特別開発された武装品が並ぶ格納庫。そこから持ち出した専用アーマーを装備したハヤテは、単独でMICRO本部を抜け出した。

すぐさまアーマー内部に取り付けられた通信機に本部からの帰還命令が入る。しかしハヤテは黙ったまま通信機の受信機能を停止させた。彼は待機命令を無視してもアランを助け出さねばならないと考えていた。

アランはアクロイヤーXに捕らえられている。そしてアクロイヤーXは次のマスターフォースを狙って、機体の動向を伺っている。アランを助け出すには自らが囑となるしかない……。

ハヤテはアランを救出すべく、「スカイランプラー」を起動させ空の後方へと飛び去った。



Prediction. 03

天空が

自熱する

Purpho's Journey 03

produces TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE

暗闇の中からアランは目を覚ました。辺りは薄暗く、生物実験を行う用具や機械が並んでいるのが目に入る。どこかの実験室の中のような。アクロイヤールに襲われ気を失った後、自分の記憶はない。「ここはどこだ……。とりあえず、ここから出なければ……」

しかし、身体は密閉された強化ガラスケースの中に閉じ込められ、自由に身動きできそうにはない。しかたなく暗闇に慣れてきた眼で冷静に辺りを見回す。すると細長いパイプが見える。それは実験台の上まで延びていて、その先の青い光を放つ不気味なカプセルが4台に枝別れして繋がっている。カプセルの中に何かが見える……自分を襲った2体のアクロイヤールだ。しかし、もう2体のカプセルの中は空だ。

「ここはアクロイヤールのアジト」

アランは脱出の手段がないか、もう一度辺りを見回した。よく見るとそのカプセルの傍らに「マイクロモールド」がぞんざいに置かれている。どうやら内部の機器系統を調べられたようだ。アランは隠しもついていた小型コントローラーで、「マイクロモールド」を自分の居るケースの前に呼び寄せた。アランの適格な遠隔操作で「マイクロモールド」のドリルが高速回転を始める。そしてドリルは静かに音を立てて強化ガラスを貫き、円形の脱出口がぽっかりと口を開けた。

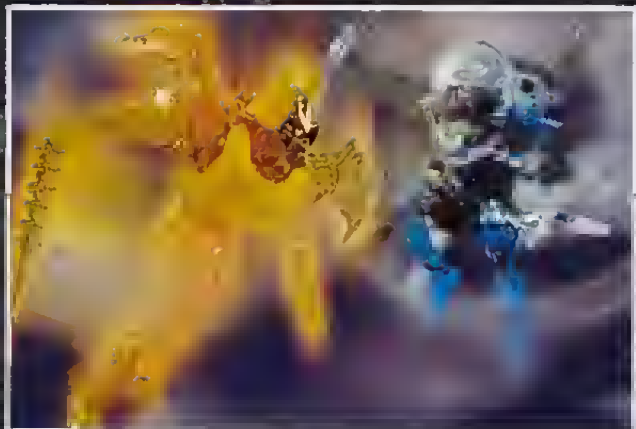
ケースの外へ出たアランはアクロイヤールの眠るカプセルの前へと進む。2体のアクロイヤールは眼を覚ましそうにない。しかし、何故アクロイヤールはここの中で眠っているのだろうか？

「反響のチャレンジャーが、下手に敵地で騒ぎを起すすと、こちらが圧倒的に不利になる」とまず、出口を見つけたことが重要だ。

その場からアランが立ち去ろうとしたとき、カプセルにはそれぞれ文字が記されているのが見えた。[VOLTECH] [BIOM] [SCOR] [CLEVE]。それからアクロイヤールの名前が記されている。

「アクロイヤールは4体いる……。そして残る2体はどこに……」

その頃、アクロイヤールをおびき出す図となるた



めにハヤテは、ただ宛もなくバミューダ海域上空を「スカイランプラー」で飛行していた。アランの行方を知る手がかりは何もない。しかし、ハヤテは胸騒ぎを感じていた。

「ふん、気が付くと、視界は真っ白になっていた。バミューダ海域上空は、大量のメタンガスが海から湧き出る「メタンハイトレード現象」でしばしば厚い霧に被われる。方向感覚が掴めなくなったハヤテは霧から抜け出そうとスピードを上げようとした。そのとき、何かが目の前を横切った。しかし、厚い霧に遮られそれが何かは確認できない。ハヤテは振り切ろうとスピードを上げる。が、その「何か」は予想以上のハイスピードでハヤテを追ってくる。「速い……」

ハヤテは覚悟を決め、霧の中でスピードを落とす



た。そして降着飛行へと姿勢を移し、じつと様子伺った。目の前は真っ白だ。しかし不思議なことにさっきまでの分厚い霧が何かに吸い込まれるかのようになり、徐々に薄れてゆく。そしてその霧の切れ間から金色の翼を持つ不気味な生命体が姿を現した。傍に小さなドラゴンを従えている。

「もしや……アクロイヤーンか」その生命体は静かにうなずき、口を開いた。

「名はアクロクレイヴ。おまえのミクロ生命体としての実力を見せてもらいたい」

「実力？……何が目的だ」

ハイテが尋ねる。クレイヴは静かにハイテに語りはじめた。

「我々、アクロイヤーンもともに『前たちと同じ有能なミクロ生命体だ。しかし、ひとつだけ違うところがある。それはウィルスだ。生まれて間もなく我々のミクロ細胞にはウィルスが埋め込まれた。ミクロ細胞は強力なエネルギーを持っているが、敏感な細胞ゆえにウィルスの影響を受けやすい。ウィルス感染により、ミクロ細胞は不安定な細胞へと変化する。それはミクロ生命体の能力までも左右してしまうのだ』……」しかし、お前たちは極めて稀な純ミクロ細胞生命体だ。お前の仲間を調べさせてもらった。だからわかる。私は純粋なミクロ生命体の実力がいかほどなのかわからない。ただそれを知りたいだけだ」

厚い霧の中、ハイテはクレイヴの言葉から敵であるアクロイヤーンの実体を知り、絶句した。そんなハイテにクレイヴは素直に言い放つ。

「こちらから来ないのであれば、こちらから行く」ハイテに向かってクレイヴの手から強力な閃光が放たれる。ハイテは素早く身をかわし、身構える。

「同じミクロ生命体と言えども、お前にこういった能力はあるまい。これがウィルスとミクロ細胞の融合が進み出す能力と言ったものだ」

クレイヴの特殊能力に驚くハイテ。放たれる波動はまるで妖術のようだ。この状況では、闘うしかない。

ハイテは背中から「ミクロイグル」を取り出し、右腕に装着する。しかし、立ち遅れた霧の中からクレイヴは次々と波動を繰り出してくる。霧の中でクレイヴの動きを掴めないハイテに反撃のチャンスはない。

「何を血迷っている。戦え」

この悪条件の中ではまともに闘っても勝ち目はない。ハイテはフルパワーで「スカイランブラー」を

放り出した。強力な旋風が立ち巻いていたあたりの霧を一掃する。すると厚い霧の切れ間からクレイヴが姿を現した。クレイヴはひるまず、波動を放つが前よりも幾分パワーが落ちてるように感じられる。ハイテは気付いた。

「波動の正体はプラズマか！ 見えた！」

起死回生、ハイテは右手から「ミクロイグル」を放つ。そして同時にクレイヴの翼を貫いた！

「ぐっ」

翼を傷つけられバランスを失ったクレイヴは、驚きとまどっている。

チャンスを捉えたハイテは、とどめにクレイヴに体当たりをお見舞いしようと思案する。しかし、目の前からクレイヴはレポーターションのように姿を消した。呆気にとられるハイテ。そしてどこからともなくクレイヴの音が聞こえてくる。

「フフフ。よくぞ私の能力を見破った。私は大気中の気圧やプラズマをコントロールし、波動や幻覚を操る能力を持っている。この霧の中では大気中のメタンガスを含む大量のマイナスイオンによりプラズマの力が増大され、有利な戦闘が可能になるのだ。しかし、この不利な状況でよくぞ反撃のチャンスをものしにしたものだ」

「アランはどこにいる」

「心配するな！ 無事だ。それよりもお前の仲間がいる本拠地を心配したほうがいだろう。私に比べアインツは手加減という言葉を知らない」

「!?」さらば」

クレイヴがそう言う。あたりの霧がみるみると消えてゆく。空の上にはハイテ一人が立ち尽くしていた。ハイテはクレイヴの残した最後の言葉が気になっていた。

追跡レーダーの反応はバミューダ海域で停滞している……

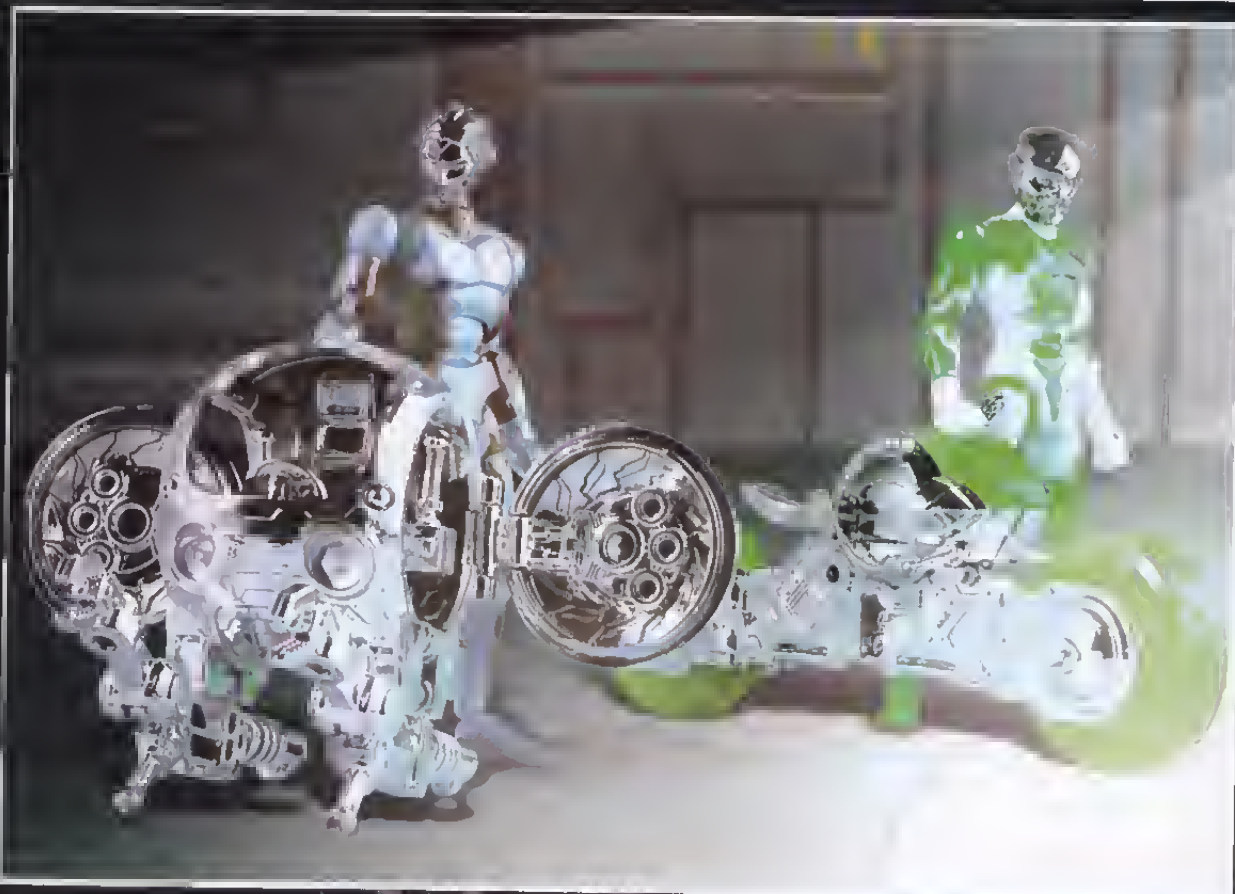
「M2C5本部内のミクロベース基地。待機中の口ヘルトとライアンは室内の衛星レーダーで独り飛び出したハイテの現在地を追っていた」

「なんで、ハイテはこんな海の上で立ち止まっているの？」

ライアンが口ヘルトに話し掛ける。

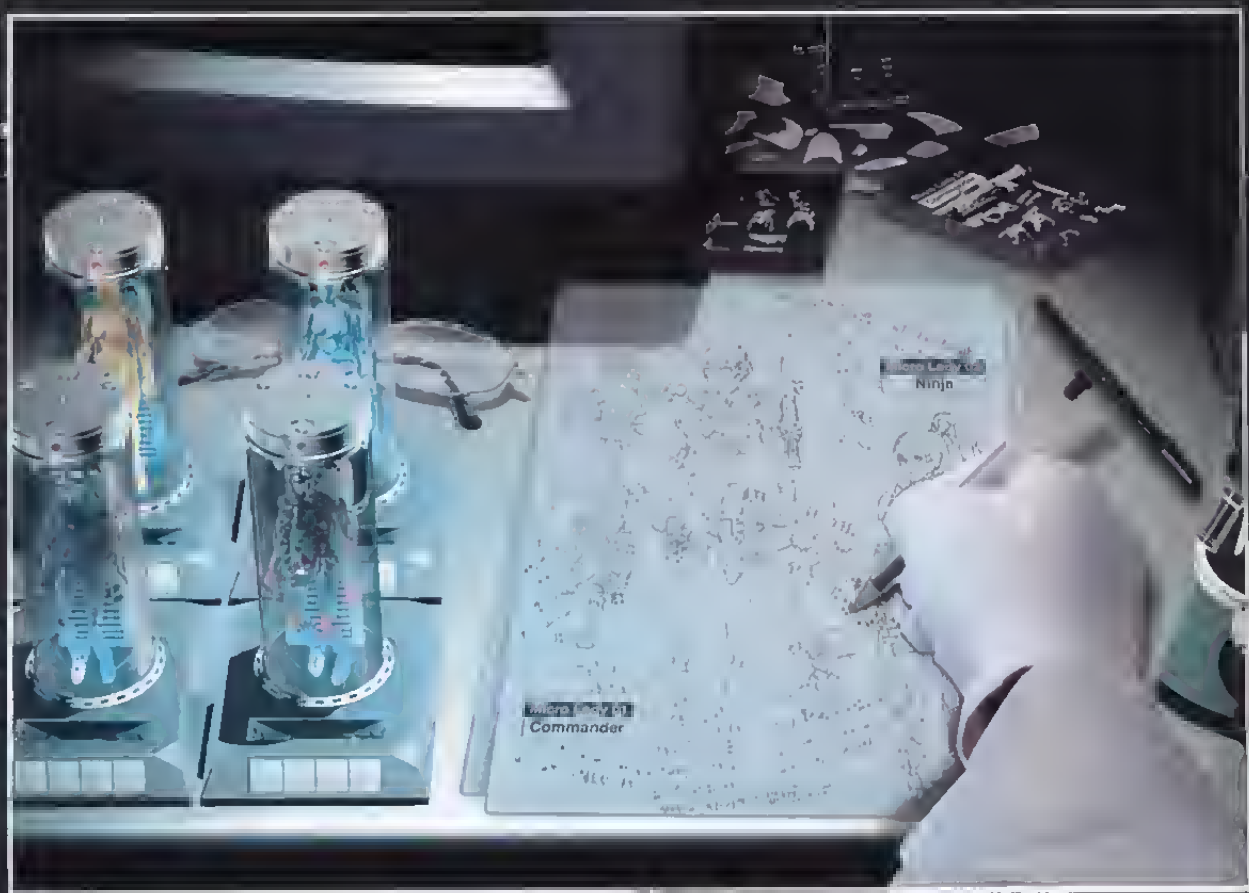
「ここはバミューダ海域か。昔は魔のトライアングル地帯と恐れられていたが、今は霧の立ち籠める海でしかないはずだ。ハイテなら何の苦勞もなく通過できるはずだが……何かあったのかもしれない……」

最後のカットに映る白い手袋の手は、デザイン会社スタッフのもの。ただし、Dr.バインズそのもののモデルというわけではない。



「こりゃ、例のアクロイヤームの二オがするね。ところで、俺らはいつまでここに居るワ？」
「どうやらライアンは外へ出たくてウズワズしている様子だ。生真面目な性格のロベルトがきえる。」「私達はDr.バインズの指令によって動かなければならぬ。その約束を破ることはできない。」

「でもあのジイサンはあれからずーと研究室に閉じこもったままだぜ……。俺は納得がいかないね。そう思わねえ？」
「ライアンが愚痴を漏らす。」「ロベルトも心の中ではライアンの気持ちに賛同していた。捕われたアラン、飛び出したハヤテの二人の運命が気になる。それに



ライアンの言う通り、Dr.バインズからは何の指令も出されていない……。果たしてこのままいいのだろうか？

ロベルトはしばらく考え込んだ後、ライアンに向かって口を開いた。

「私はこれから野外での自主訓練を行う。ライアンもたまには外でトレーニングをしたいだろう」「モチロンそうよ」

二人は地下のガレージへと向かった。ガレージにはマスターフォースそれぞれが装備する専用の武器や装甲パーツなどが格納されている。ロベルトとライアンは自分の格納庫から装備パーツを引き出し、戦闘装備を整えた。

「フクワするな」ロベルト、この野外訓練は本気でイクぞ」オレのゲートが開かれ、ライアンとロベルトが外へ向かう。

「マイクロ……」突然、地鳴りとともに地面が激しく揺れはじめた。「地震か？」

MICRO本部は突然の大地震に見舞われた。最新鋭の耐震構造により倒壊には繋がらないが、端役も本部内の機器系統やネットワークに支障が出ている。また周辺の地面には大きな地割れが無数に出て、本部は陸の孤島となってしまった。その地割れは、本部の手前にある小高い丘の上から延びている。その先にある黒い影……

「ついに見つけた……」真つ赤な肉体の背中に大きな本の怪腕を持つアクロイヤーX「アクロスコール」は地面に深く突き刺した大きな爪を抜き上げた。

スコールは身体を人間大にまで巨大化させ、その力で大地震を引き起こした。アクロイヤーXの肉体はウィルスに侵された不安定な細胞をコントロールし、背文を定期的に人間大にまで巨大化できる。

「ここが純マイクロ生命体の本拠地か……早く表に出てこい」

スコールはバイオムとボルトックが捕らえたアランのマシン「マイクロモール」を調べ、内部からレーダー用の通信機を見つけ出していた。そして、その通信機からアランの映像を送ることでMICRO本部の場所を逆探知することに成功した。

スコールはアクロイヤーXが人間を超える存在であると確信していた。しかし、アランを見た時、その完成度の高い安定した肉体と、新しいマイクロ生命体の存在に焦りを覚えた。そして自分の肉体をより完全にするため、スコールはアランの身を割り出

し、その肉体の設計図を手に入れようと考えた。そして、ついにその本拠地を見つけた。しかし「時間がない。こつちから一気に攻めて決着をつける」

あくまで目的はマイクロ生命体の設計図だ。身体の大化は激しいエネルギーの消費につながる。ここで無駄にパワーを使い切るのは無謀というものだ。スコールは昂る精神を抑え、自分の身体を元の大きさに縮小させた。そして一気に地面を駆け降り、地震の影響でセキリティが手薄になった本部内部へと侵入しようとする正面の入り口へ向かった。しかし……

「待て！」スコールの行く手を何者かが阻んだ。オートマス「現れたな」

スコールがニヤリと微笑む……。

地震の影響により、あらゆる実験機材が破損し、細かい実験用具や資料が机の上に散らばり、薬品が床にこぼれ落ちていた。MICRO本部内のバインズの実験室。中では、Dr.バインズが地震に戸惑いながらも、新たなマイクロ生命体の研究を行っている。バインズはアクロイヤーXがやがてこの本部を狙うだろうと予測していた。しかし、それは予想以上に早かった。地震の揺れはまだ大きく、時折実験を進める手元が狂う。しかし、バインズは決して手をゆるめず、実験は続々と進められている。

彼の手元にあるのはマイクロ細胞の2体の高速培養装置。そのカプセルの培養液の中では細胞が絶えず分裂を繰り返して、手足や頭が形成されている。傍らにはマイクロ生命体の設計図らしき様々な書類がうずたかく山積みになっている。

アランの事件以降、完成間近に迫っていたこの実験を一刻も早く完成させなければならぬと感じたDr.バインズは独り研究室にこもっていた。

「もうすぐ戦争が始まる……。それは人間対人間ではない。人間対ウィルス、マイクロ生命体対マイクロ生命体の戦争だ……」

バインズはそう言いながら、高速培養装置の中をじっと見つめている。

「あと数時間でマスターフォースと人類の危機を救う新たなマイクロ生命体が誕生する」

Prediction 04 女神が降臨する

Supervirus Story 04

produced by TAKARA
CG Works/DESIGN MATE

ライオンvs.スコール



ライオンvs.スコール

ライオンとスコールはしばらく睨み合っていた。いよいよアクロイヤーXとの闘いがはじまる。ライオンはこれまでの長く退屈なトレーニングすくめの日々を思い出していた。自分に秘められた力を試す時がついに来たのだ。ライオンの血が騒ぐ。目の前のスコールは「かかってこい」とばかりにじつとこちらの様子伺っている。

ライオンは先制攻撃に打って出ようと決心した。両足の「ソニックウィール」を激しく高速回転させ、ライオンは目にも止まらぬスピードでスコールに突進した。次の瞬間、ライオンの鋭い高速キックがスコールに決まった。その衝撃でスコールは2・3歩後ずさりし、身をかがめた。

「俺のスピードはそう簡単には見切れねえよ」

ライオンが吐き捨てるように言った。しかし、スコールは身体を持ち上げ、ニヤリと笑った。

そして鋭く光る巨大な爪を持つ背中の中本の怪獣「スコール」を左右に大きく広げ、ライオンを睨み返す。ライオンの脳裏に戦慄が走る。

スコールの爪を振り上げると、「スコールボーン」の鋭い爪先がライオンを目標に鋭い力がかかった。とっさにライオンは持ち前の瞬発力で身をかわす。しかし、もう片方の爪がすぐさまライオンに襲いかかる。逃げるライオン。攻撃のリーチの長い「スコールボーン」の応酬は、接近戦を得意とするライオンに攻撃のチャンスとことごとく裏でゆく。ライオンはスコールの爪から逃げまどいながら、反撃のスキを伺うほか手段がなかった。

脱出

Dr.シルバーの研究所の出口を探り彷徨っていたアランは、屋外に通じる通気口を見つけ、そこから無事脱出に成功した。あたりは鬱蒼とした密林になっていた。他のマスターフォースの現在地を指示するGPSパネルも、この場所では認識できないようだった。一刻も早く本部に戻り、このアクロイヤーXの潜む本拠地の場所を本部に伝えなければならない。残る2体のアクロイヤーXの存在も気になる。

アランは自分の勘を頼りにまっすぐ密林を突き進んだ。

……そのアランの背後を2つの影が追っていた。バイオームとボルトテックである。彼らは生命維持装置の中から、アランの脱走の一部始終を見届けていたのだ。

アランの専用マシン「マイクロモル」の内部機構からリーダーの発信源を解析したスコールは、

「俺が一人で片付ける」

と言い残し、バイオームとボルトテックを置いて、単身、マイクロ生命体の総本部へと向かった。クレイヴも単独行動ながらマイクロ生命体の行方を追っている。研究所に残ったバイオームとボルトテックもそれに連れをとることはできない。バイオームはアランが逃げ出すことを見越し、その後を追って、他のマイクロ生命体の居場所を突き止める計画を予めボルトテックは持ちかけた。

彼らは尾行に気付かれぬように、それぞれが持つ「姿を消す能力」を使った。バイオームは自分の細胞の屈折率をコントロールし「ステルスバイオーム」と変身することで己の肉体を透明にし、ボルトテックは自分の頭部を特殊電磁波を発生させるもう一つの頭「アナザーボルトテック」に取り替え、アランの脳に自分の身体を可視不能にするマインドコントロールを行った。どちらもアクロイヤーXがウィルスの影響から授かった特殊能力である。

背後のアクロイヤーXの存在など知る由もないアランは、やがて深い森の外から抜け出した。GPSパネルが通信復旧し、他のマスターフォースの現在地を示す。

「うや、それぞれ別の場所にいるようだ」

再会

ロベルトが専用アーマー「マイクロシェル」に身を包み海底を高速進行する。GPSパネルが指示するハヤテの現在地、バミューダ海域へと向かっていったのだ。本部の危機を感じたロベルトは通信不能となったハヤテに緊急帰還を要請しようとしていた。「マイクロシェル」は水中を時速500kmで移動する。ハヤテに会うまで、そう長い時間はいらない。



この危険な状況でバラバラになったマスタートリオをまとめることができるのは、リーダーであるハヤテしかない。ロベルトはそう感じ、ハヤテを捜すことを決意した。一点の不安は本部に1人残ったライアンの無事だ。ライアンは自分1人でアフロイヤーXを倒すと思っていたが、相手を甘く見ると口をくちやらない。

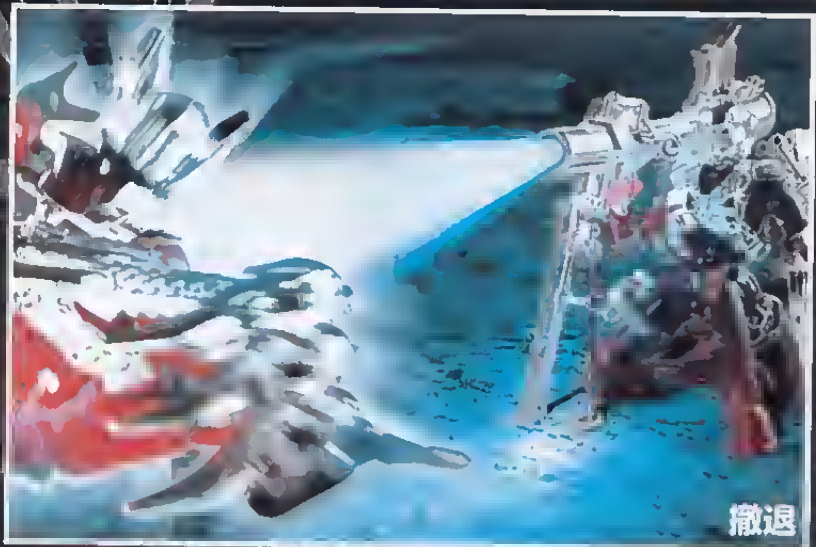
「アフロイヤーXは我々と同じマイクロ生命体でありながら、我々にはない特殊能力を持っている」
そのハヤテの言葉が、ロベルトの不安を一層大きく



再会

救世主

ミクロマンとアクトロイヤーは互いを捕獲しようとしているのか、それとも殲滅しようとしているのか、状況によって異なるが、これは大目的の指令があくまで捕獲であつても、個人個人は同志に満ちあふれているという解釈が妥当である。



撤退

くした。

「ライオンが危ない……」

そこへ、ロベルトの「ミクロマン」にアランからの連絡が入った。

「アラン！ 無事か？」

ハヤテとロベルトはアランに事の事情を説明し、本部へ帰還するように伝えた。ロベルト、ハヤテ、アランの3人のミクロマンが「ミクロマン本部」へと向かい、移動を開始した。

救世主

「お前の能力はその程度か？」

役敵に身をかわすライオンのスピードに翻弄されていたスコルが、突然怒りをあらわにし、「スコルボーン」の爪先を勢いよく地面に突き刺した。そ

れと同時に地面が波を打つように歪み、大きな揺れを起した。逃げまどっていたライオンが地面のうねりにバランスを崩し、地面へと倒れ込む。その衝撃で右足の「ソニックウィール」が、勢いよくはずれ、脱輪状態になった。ライオンの機動力は完全に失われた。もはやライオンに攻撃する手立てはない。絶体絶命である。スコルが左右の「スコルボーン」で倒れたライオンの身体を掴み上げた。

「所詮たいした野郎ではなかった……死ぬ」

ライオンは自分の能力の過信を悔やみながら、息を飲んだ。その時、突然スコルの爪から解放され、地面に倒れた。ライオンもスコルの爪から解放され、共に地面へと倒れ込む。一体何が起きたのか？ 周りを見渡そうと顔を持ち上げたライオンの目の前に、二人のミクロマン生命体が立っていた。ライオンに



マイクロマン2004ワールドの目に見えない小道具としてGPSがある。アランが秘密研究所の場所を伝えることが出来たのもGPSのおかげ。またダイアンも携帯端末・MIGR PDS通信機を装備しているが、こちらは劇中では使用されていない。

はその二人がハヤテでも、ロベルトでも、アランでもないというわけだった。その二人のマイクロ生命体の容姿はまぎれもなく「女性」である。一人は巨大なバルカン砲を背負ったコマンドースタイル、その頭は美しくも力強い眼差しを持っている。もう一人は身軽そうな「クノ」を思わせる忍者スクイル、恋愛に満ちた優しい目をしている。

「私はダイアン。Dr.バインズからマイクロフォース戦闘補佐の任命を受けました。ここは私たちに任せなさい。シナ、ライアンを頼むわ」

コマンドースタイルの女性マイクロ生命体「ダイアン」がそう言う。もう一人の女性マイクロ生命体「クノ」は素早くライアンの身を抱え、後方へと撤退した。ダイアンはそれを逃がすように、二人スクイルの目の前で上進した。

不意の攻撃に倒れたスクイルがゆっくりと立ち上がる。背中には手投げ式のダガーが突き刺さっている。スクイルは突然現れた女戦士に目を見開いた。

「まだ仲間がいたとは……しかし、1人も3人も変わりはない。まとめて地獄行きだ！」

スクイルは背中刺さったダガーを自らの手で引き抜き、そう叫んだ。再び構えに入るスクイル。その場に横たわったダイアンはおもむろに背中のバルカン砲「マイクロバルカン04型」を抜き出し、スクイルに向かって狙いを定めた。スクイルはこちらへと向かって猛然と突進してくる。ダイアンは照準をあわせると引き金を力強く引いた。「マイクロバルカン」の銃口から閃光が奔る。たちまち、スクイルの身体は光に包まれ爆風と共に吹き飛ばされた。形勢は大きく逆転した。

そこへハヤテ、ロベルト、アランが揃って無事帰還を果たした。本部の荒れ果てた惨状と新しいマイクロ生命体。そして身体にダメージを負ったアクロイヤールXを目の当たりにする3人のマスタフォース。直感的に状況を把握したハヤテは他のメンバーに倒れたスクイルを捕獲するように促す。アランとロベルトは指示通りに地面に倒れたスクイルへと近づいた。

その時、倒れていたスクイルの前に、密かにマスタフォースの後を追っていたパイオム、ボルトック、クレイヴが突然姿を現した。3人のアクロイヤールXはお互いに目を見合わせ、深手を負ったスクイルを抱きかかえると、再びその場から姿を消し、MICR本部を後退した。

アクロレディ誕生

闘いに敗れ撤退したアクロイヤールXは本拠地であるDr.シルバーの研究所へと戻った。しかし、Dr.シルバーは「たいしたことではない。いずれ全てのマイクロ生命体は私のモノとなる」と不適な笑みを見せながら話し、傷ついたスクイルを生命維持装置の中へと入れた。自分達の身勝手な行動と戦闘撤退による重い刑罰を覚悟していたアクロイヤールXは、Dr.シルバーの妙な自信と優しさに違和感を感じていた。

「Dr.シルバーは何故あんなに悠長な顔をしていられるのだ? 向こうは新たな女性マイクロ生命体を完成させたというのに……」

パイオムが吐き捨てるように言った。ボルトックもパイオムに賛同するかのようにつきうなずいた。しかし、クレイヴは冷静に口を開いた。

「シルバーもそう無能ではない。何かあるはずだ」

やがて、闘いで負った傷を完治させ、生命維持装置の外へと出たスクイルが戻ってきた。

「……もう我々の本拠地であるこの場所も、向こうに知られている。もはや闘いは避けられない。また我々は己の能力を十分に発揮してはいない……。攻められるならば、こっちから先手を打つ。次は本気でぶつきますだ！」

スクイルが叫ぶ。すると「その通りよ」アクロイヤールX4人の後ろから見知らぬ声が聞こえた。振り返るとそこには新たな二人のマイクロ生命体が静かに立って、こちらを見ている。その姿はどちらも「女性」である。一人の姿は女神とも悪魔ともつかない様相で、背中にはスクイルのような長い腕を持つ。その先端に鋭い3枚の刃をぎっしりつけている。その後ろに従うように付いているもう一方は、身体中にナイフやフレイルなどの武器を纏った女戦士といった姿だ。どちらも美しい顔つきだが、その目は冷酷で無表情な眼差しをしている。

「私達はDr.シルバーより命を授けられました。私の名前は「アクロヴィーナ」

「私の名は「アクロイター」。与えられた使命はただ一つ。闘いに勝つこと」

Dr.シルバーはバインズと同じくアクロイヤールXの闘いの間に新たな女性アクロイヤールXを誕生させていたのである。

Prediction! 05 生命が激突する GURPHOIDS JURY 05

products/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE



アクロレディ降臨



出陣

アクロレディ

女性素体「クロイヤーX」の製造を阻止したマイクロレディ2人。ライオンを除くマスターフォース3人はMICRO基地にあるマイクロ基地に集結し、アクロイヤーXの捕獲作戦の戦術を練っていた。気の早いマイクロレディ「ダイアン」はマスターフォースにDr.シルバーの研究所へ合同で侵入しアクロイヤーXを一斉捕獲する作戦を提案した。しかし、ハヤテは作戦失敗時のリスクが大きいダイアンの戦術に不安を抱いた。議論は続けられた。その時、基地内部の無線通信バネルを通じてDr.バーンズからアナウンスが入った。するまバーンズはおもむろにマスターフォースにマイクロレディについて語りはじめた。

「そもそも女性型マイクロ細胞のサンプルは30年前にほぼ完成していたのだ。当時、私は新しい人間像のテストサンプルとして生まれたマイクロヒューマノイドの次なるステップとして、先に完成した男性素体の遺伝子操作を行い、女性素体の開発プロジェクトを進めた。しかし、その女性素体も完成直前にDr.シルバーによって盗まれたのだ。私はアクロイヤーXの出現で、その事件を思い起こした。アクロイヤーXの創造主がDr.シルバーならば、じきに女性素体をアクロイヤーXへと応用した次なるアクロイヤーが誕生するだろう。その前に、現在確認されているアクロイヤーXを確実に捕獲しなければならぬ。マイクロレディもその命を背負って生まれたのだ」

宣戦



ハヤテは黙り込んだ。そしてバーンスの言に応じるようにシルバーの研究所への合同侵入捕獲作戦を決定した。

「いずれにせよ、ミクロマンはこちらへ攻め込んでくる。問題は迎え撃つかだ」

Dr.シルバーの研究所の一室、アクロイヤーマンとアクロレディが集まる中で、クレイヴは早くもミクロマンの次なる行動を見越していた。そんなクレイヴの言葉にミクロレディに敗れたスコールは、「次こそは勝つ」と報復戦の意気込みをみせる。

「あなたたちに本当にマスターフォースが倒せるのかしら？」

アクロレディは微かな笑みを浮かべて言い放った。マスターフォースとミクロレディの一戦に敗れた彼らにとって、まさに屈辱的な一言である。

その言葉に、パイオムが突然牙を剥き、両腕の「アクロフアング」の刃を向けアクロレディに飛びかかった。しかし、レディは身をかわし、パイオムの首を締め上げ「アクロサイ」を突き立てた。身動きのできないパイオム、その傍にいたアクロヴィーナが固りかけた。

「貴方たちは、今の自分の能力を過信している。そして奥に秘められた私達を遥かに凌ぐ能力をまだ眠らせているのよ。私達のウィルスは特別だからそれを敏感に感じることができる」

「その通り」

突然、室内にDr.シルバーの不気味な声が響いた。アクロイヤーの前に大きな人間の影が射す。

「お前達は非常に優れた能力を持っている。それはいずれアクロレディが引き出してくれるだろう……しかし、その生命を拒うのは私だと言うことを忘れるな」

シルバーは続けて今行っているアクロイヤーの実験計画の全貌をアクロイヤーに話し始めた。

神秘的装置とした森の中、アランの先導でマスターフォースとミクロレディはDr.シルバーが潜む研究所を発見した。また生態反応は感じられない。早速アランは内部へ侵入しようと壁面にあるダクト口へ近づいた。その時、ダクト口の中から強い電気スパークが放たれ、中から何かが飛び出した。アクロイヤーマンが待っていた。

アクロレディたちはアクロイヤーマンの能力を引き出すことができると言われているが、現在展開中のコミック再登場時に、パワーアップして復活したアクロイヤーマンたちが登場するのだろうか……？

キャラクターが設定上の格闘スタイルで明確に戦うシーンは、1話の特訓と、4話のスコルヴィス・ライアン、5話のシナ、3・6話のクレイヴのみなだが、おそらくライアンのように、装備を駆使しての戦闘に、少なからず格闘スタイルが取り込まれているのだろう。



対陣

ホルテックは背中の「ホルテックアーク」を一気にスパークさせ、電流を帯びた巨大な結界をつくり出し、その中へマスターフォースとマイクロレディを内包した。逃げ場のないコロシラムのような空間に完全に閉じ込められたのだ。

「この膜に触れば、お前たちはアノ世行き」ホルテックが叫ぶと、ダクトの中からクレイヴ、バイオムが続いて現れた。

「痛いも痛くて攻め込んで来たのはたいした度胸だ。しかし、我々の創造主Dr.シルバーの計画のためにも生きて帰すわけにはいかない」

バイオムの言葉にマイクロレディを構えながらハヤテは聞き返した。

「……シルバーの計画とは一体？」

「……それはアクロイヤー量産計画……」

「もうじき我々アクロイヤーの量産する体勢が整うのだ。そうならば世界はアクロウィルスに侵され、その実権はDr.シルバーのものとなるだろう。ここですまん争いをしてもらうのもならん。お前たちもそろそろ俺たちに降参したらどうだ？」

この計画が事実ならば、マスターフォースとマイクロレディが対抗しても到底敵うことができない敵のアクロイヤーが地球上に現れ、世界はDr.シルバーのものとなる。ハヤテは頭を上げ、バイオムに向かって答えた。

「……俺は、闘う。アクロイヤーの量産を今食い止める。それ、我々の任務だ」

ハヤテの言葉にバイオムは怒りに打ち震え、ハヤテに向かって襲いかかった。とっさにロベルトがハヤテの前に立ち「オプティカルレーザー」を放つ。レーザーをかわくように身をかわすバイオム。その後ろからクレイヴが飛び出し、ハヤテと組むことになる。クレイヴがハヤテの顔を覗きあげ、掌から波動を放った。ハヤテは吹き飛ばされ、ホルテックの放つ電流膜に身体を打ちつけた。ハヤテの身体に高圧電流が流れる。

マスターフォース、マイクロレディを取り囲む電流膜は戦闘範囲を狭め、接近戦を得意とするアクロイヤーにとって極めて有利な状況を作り出している。

一方、ロベルト、ダイアン、シナは遠隔攻撃系の武器を装備している。このままでは……

意識の中でハヤテは、後方からロベルトの戦闘援護を行っていたダイアンとシナに向かって

叫んだ。「まずホルテックを抑え！この電流膜を破って研究所内に侵入する!!」ハヤテの言葉を聞いたシナが、すかさずホルテックに向けて「アサシンダガー」を放つ。しかし、正確な軌道を描いて飛ぶ刃先は、何者かによって撃ち落とされた。地面にはダガーとチェーンに繋がれた三叉のサイが転がっていた。

解説

チェーンは地面を引きずられ、紫色の手に戻された。シナのダガーを打ち落としたのは、アクロイヤーXに選れて現れたアクロディータだ。はじめて見る女性型アクロイヤーの出現に後ずさるシナとダイアン。

「あなたたちが、どんなにあがいたとしても、もうアクロイヤーの誕生を止めることはできない。私達は元々、ウィルスそのもののよ。そのウィルスがアクロウィルスと結合して、Dr.シルバーが用意してくれたマイクロヒューマノイドの身体に乗り移ったの。おかげでこの肉体と能力を手に入れることができたわ。身体さえあれば、アクロウィルスはアクロイヤーとして生きてゆくことができる。」

アクロイヤーの理性を支配するのはウィルスそのものであるという事実、シナは驚いた。「マイクロ細胞はアクロウィルスに感染しない強力な抗体を持っているはず……何故、マイクロヒューマノイドがアクロウィルスによって支配されるの……」

「それがDr.シルバーの素暗らしいところよ。彼はマイクロ細胞の中にある抗体を除去する技術を開発したの。つまり、全てのマイクロヒューマノイドがアクロイヤーになりうる。そして、もうじきDr.シルバーはアクロイヤーを量産のための抗体のないマイクロ細胞そのものを完成させようとしている。その優秀なサンプルとしてあなたたちの肉体を頂くのが私達の役目」

ディータはそう答えると、再び「アクロサイ」をシナに向かって放ち、シナの左足へと絡ませた。

「さあ、あなたもアクロレディになるのよ」

ディータがシナの身体を手繰り寄せようとチェーンに手をかける。しかしシナは鎖に繋がれたまま垂直に跳躍し、ディータ目掛け「飛燕手裏剣」を放った。

実況

ディータの右腕に「飛燕手裏剣」が突き刺さり、ディータは悲鳴と共に身をかがめた。間合いを取っていたダイアンが、「マイクロバルカン」の照準をディータにあわせ、開火の体勢を取る。



ダイアンのスコープに猛スピードで横切る黒い影が見える。次の瞬間、「ミクロバスター」が強い衝撃で弾き飛ばされた。

ダイアンの前にはもう一人のアクロレディ・アクロヴィーナが立っていた。巨大な3枚刃を持つ背中から生えた2本の腕「ヴィーナサース」でダイアンの攻撃を阻んだのだ。ヴィーナはダイアンを見下ろした。

「私とディータはアクロウィルスと隕石から採取した地球外ウィルスの結合によって生まれたのよ。Dr. シルバーが言うにはこれは宇宙の高度文明を持つ生命体を持つ特殊なウィルスらしいわ。それは私達に生命体を持つ能力を同時に授け取ることができ、能力を与えてくれた……」

話し続けるヴィーナに向けて、ダイアンが引き金に

指を添える。ヴィーナは驚く様子も見せず、声色を少し強く変えた。「でもディータと私にも違いがある。私の背中にあるこの両腕を見なさい。この腕はスコールの「スコールボーン」が原型……。つまり私の肉体は地球外ウィルスとスコールのウィルスの複合型のアクロウィルスによって成り立っている」

アクロウィルスは様々なウィルスと結合してさらに強力なアクロウィルスへと変化する。アクロウィルスの持つ強力な生命力。それはミクロ細胞を媒介してアクロイヤーとして生まれ変わる。アクロウィルスの凶暴な力とミクロ細胞の強さを兼ね合わせた生命体。それがアクロイヤーの正体である。

ダイアンはヴィーナの言葉に恐怖を覚えながらも銃口に向けて「ミクロバスター」の引き金を引いた



実態

Prediction. 06 野望が胎動する

produce/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE

打破



救援

打破
マイクロレディダイアンはにじり寄るアクロワイナに向けて、「マイクロバスター」の引き金を引いた。一直線に走る銃弾。その弾道を見切っているかのようにはワイナは素早く銃弾をかわした。が、その直後に鈍い衝撃音が響き渡った。銃弾はワイナの背後に居たボルテックの「ボルテックアーク」を撃ち抜いていた。高度な狙撃技術を持つダイアンは、ワイナが銃弾を避けることを予測し、ボルテックを見事に狙撃した。

破壊された「ボルテックアーク」はスパーク発生機能を失い、周りを取り囲んでいた電磁膜が消えてゆく。辺りを照らす電光は失われ、辺りは暗闇に染まった。闇の中から打撃音や爆発音が伝わってくる。戦いはさらに混沌を極めているようだ。ダイアンは暗闇の中で注意深く辺りを見渡すと、目の前にまたもワイナが立ちはたかっていた。「すばらしい才能ね。でもあなたは私の「アクロシザーズ」からは逃れられない」

ワイナは「アクロシザーズ」をダイアンに向けた。『あなたも元は私達と同じマイクロヒューマノイド。その肉体を支配するアクロウィルスは一体……?』ダイアンも再び「マイクロバスター」を構える。その時、激しい地震がマイクロマンとアクロワイナを襲った。ダイアンとワイナが振り返る。

激しく揺れる地面。その揺れの正体は研究所の周りを包囲するMICREの専用装甲車だった。Dr.シルバリーを連行するため、マイクロマンに連れてこの場所に駆け付けたのだ。この事態にアクロワイナも戸惑いを見せる。装甲車がヘッドライトで暗闇を照らすと、そこにオートマスターライアンの姿が浮かび上がった。スコール戦で負った傷は完治しており、背後には小型ライフルを持った戦闘改良型トレーニングマシン数体を引き連れている。

「待たせたな、Dr.シルバリーもこれで御用だ」ライオンが合図すると、トレーニングマシンはそれぞれライフルを構え、アクロワイナと戦うマイクロマンの援護に敵らばった。ライアンは「ソニックウエイル」で高くジャンプするとダイアンの元へ着地、ワイナの前には立ちどまった。



炎上

ライアンはハヤテの元へと駆け寄った。他のミクロマンはトレーニングマシンと共に残るアクロイヤーとの激しい闘いを続けている。

「この警戒体制の中ならDr.シルバーも逃げられまい。残るアクロイヤーの捕獲後、たまたに研究所内部に侵入する。」

「いよいよ大詰めだな。この闘いが終われば、Dr.シルバーからアクロウィルスの実態が掴めるかもしれない……」

ハヤテが答えた。アクロイヤーの量産が実行されれば、世界は人類史上最大のウィルスショックを迎えることとなる。これを阻止するために何としてでもアクロイヤーとアクロレディをここで捕獲しなければならぬ。ハヤテとライアンは心を決め、鋭う仲間の手へと駆け出した。

その時、爆音と共に研究所の窓から炎が吹き出した。火の手はたちまち研究所を包み込むように燃え広がった。Dr.シルバー、研究所は炎の中に飲み込まれた。一体何ことが起きたのかと唖然とその様子を見つめるミクロマン達。その炎の中にこちらへ向かって歩いてくるアクロスコールの姿があった。倒れているウイ………つくりと抱き起こし、スコールはミクロマンに目を見せた。

「アク………。静かなミクロマンよ。もはやここにDr.シルバーはいない。アクロイヤーの量産体制が整った今、この古びた研究所は不要となった。研究所の設備は既に新たな研究所へと移送され、そこでアクロイヤーの量産が開始されるのだ。」

スコールの言葉にミクロマンの誰もが絶句した。Dr.シルバーはアクロイヤー量産のための新たな研究所を完成させていたのだ。

生質

「俺たちは………まふまとはめられたのか………?」

燃え盛る光景を前にライアンはハヤテに訪ねた。ハヤテが炎を見つめながら答える。

「Dr.シルバーはアクロイヤーで俺達を誘い出しアクロイヤーの量産を行う新たな研究所へと移った………すべてはシルバーの計画通りか。」

研究所の炎上に戸惑うミクロマン。そのスキをういてアクロイヤーは次々とミクロマンに襲い掛かった。目の前の光景に絶望を見たミクロマンはアクロイヤーの攻撃をただ一方的に受け、あつてなく形勢は逆転した。

その中、冷酷なバイオムは「アクロレディ」を口

生質



ベルトの「ミクロシエル」に叩きつけた。地面に倒れこむベルト。反撃しようとして身体を起こすが、そこにはバイオムが突き出した「アクロバイク」の鋒先が光っている。バイオムは口ベルトをじっと見つめ、小さく呟いた。

「お前達のその安定した肉体が我がものとなれば……俺達はDr.シルバーに服従せずとも生きてゆけるのだ……」

口ベルトはその言葉を聞き逃さなかった。

「しかし、お前達はここで命を落とし、アクロイヤーとして生まれ変わる運命なのだ。」

バイオムはその冷酷な口調と共にアクロバイクを振りかざす。

そこに突然、どこからともなく奇声のような雄叫びが響き渡った。その「何か」がこちらのほうへ向かってくる。バイオムが振り返る間もなく、その顔を黒い鉄拳が襲った。



蘇生



強襲

れたのだろうか？ その姿は一見マスターフォースと変わらないバラースのとれた人間体型、アーマーや武器といった装束は一切所持していない。しかし、その目の強く獣のような眼差しは、恐怖心を掻き立てられる程の凄みを感じていた。

マスターフォース、マイクロレディはDr.バインズの手によって生まれ、マイクロレディはDr.バインズでは、この謎のマイクロヒューマノイドである。が新たに開発したのだろうか？ ……それは違ふ。とロベルトは直感時に感じた。それは彼らから感じ取れる野性的なオーラとも言える気遣いが、自分やマイクロレディとは全く異なるものだと感じられたからだ。

4人の謎のマイクロヒューマノイドはしばらくロベルトを見つめると、無言のまま残るアクロイヤーのほうに猛然と走り出した。

蘇生

4人のマイクロヒューマノイドは野獣が小獣を射止めるように、ボール、クック、ヴィーナ、ディータ、ス

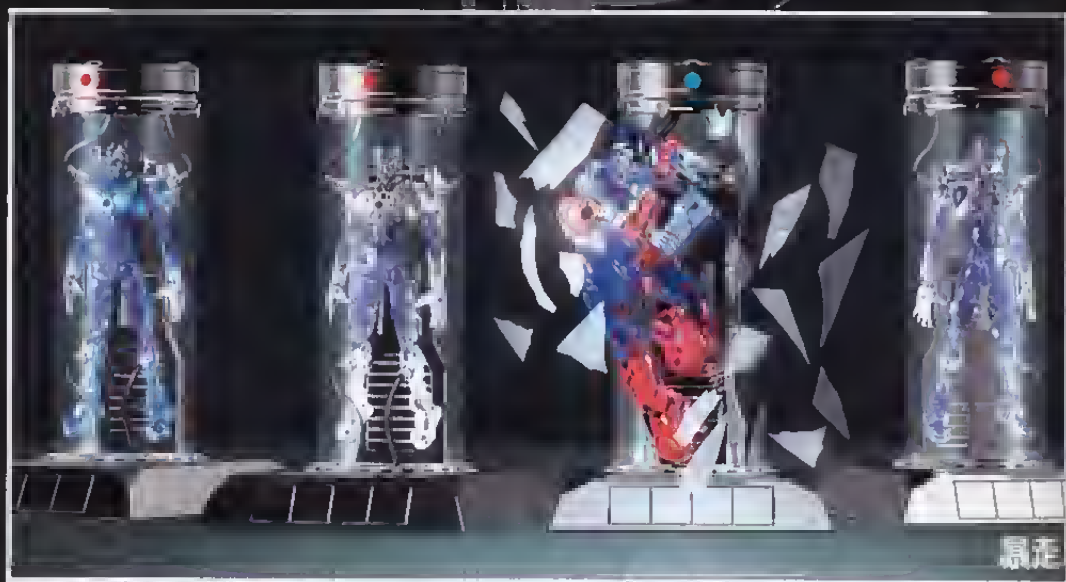
コールと続けて、瞬く間にアクロイヤーを吹き飛ばす。そして、残るクレイヴだけが追い詰められた。クレイヴは無言のまま周りを取り囲む4人の獣をじっと見直し、大きく息を吸った。クレイヴの身体から眩しいオーラがほととびる。オーラの光はやがて、今までのクレイヴの波動とは桁違いの閃光を放ち、巨大な炎と化して4人に放たれた。炎に包み込まれた謎のマイクロヒューマノイドはやがて黒い灰となって地面に倒れた。クレイヴは倒れたアクロイヤーと共にうねりをあげる炎の中に姿を消した。

……暗い場には倒れたマイクロヒューマノイドの身体だけが無惨に横たわっていた。そして、シルバの研究所も、もはやその面影もないほどに燃え尽きていた。ハヤテがボロボロの身体を引きずりながら謎のマイクロヒューマノイドに近づく。

「……また幽かに息が残っている」
マスターフォースとマイクロレディは4体のマイクロヒューマノイドをこの王の装甲車に収容し、その場を後にした。



機械仕掛け



暴走

4体の身体は並べられた4台のメデイカルボックスの中へと安置されていた。新たな金属の手足、胸部にはプレスパーツが取り付けられた彼らの身体を、天井から伸びるスキャナーがボックス越しに読み取ってゆく。これで彼らのバイオエネルギーやメカニク部の詳細、細胞構造などの身体の内なる情報が解析されるのだ。

アクロイヤーとの死闘の中で、瀕死の重傷を負った謎の4体のミクロビューマノイドはM.I.G.Rへと運送された。その手足は復元不可能なほどに損傷し、(これまでに自分の開発したミクロビューマノイドであれば)もはや再起不能とも言える状態であった。しかし、診療を行ったDr.バインズは驚愕した。彼らのミクロエネルギーが正常値を示しているのだ。驚くべき生命力である。さらに彼らにはもう一つ気にかかる事実があった。彼らの遺伝子が30年前に作り出したプロトタイプ「ミクロフォース」のものに酷似しているのだ。これは一体何を意味しているのか？

「一体誰が彼らを作り出したのか……」
彼らが目覚めれば、この謎は解き明かされる。バインズはこの謎に引き込まれるかのように彼らの治療法を模索し、やがて、サイボーグ治療という結論を導き出した。治療はマスターフォースのメカニクを請け負う新興企業「Z.O.R.O」の協力により急ピッチで進められた。そして彼らの新たな肉体は完成し、バインズは彼らに「マシニングロマン マシンフォース」というコードネームを与えた。

暴走

何かを思いつめたような眼差しで、体のサイボーグミクロマンを見つめるバインズの耳にスキャン終了の音声が響く。モニタに目を見ると彼らの解析結果が次々と映し出されている……。結果、サイボーグ化された部分の異常は見られない。後は各々のプレストを起動させれば、彼らは目覚めるはずだ。

そのとき、画面に4人の脳部分に異常反応が見られるという表示が現れた。すぐに脳部分を詳しく解析するバインズ。結果、彼らの「記憶」がサイボー

Prediction. 07

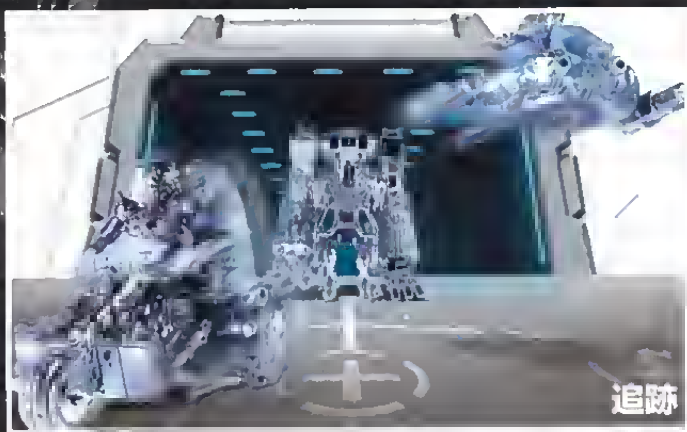
闘志が——覚醒する

STORY 07

MICRO PICK UP

マシンフォースの改造場所は四肢および胸が中心であることが推測されるが、記憶回路の存在が示唆されているところから、少なからず脳改造も受けている模様である。また消失したとされる記憶は全員が持っていた。

脱走



追跡

ダ治療の過程で消滅していることが判明した。
「クン」お前達の出生は謎のままというところから、バインズはなんとか彼らの記憶を取り戻そうと、脳の既定プログラムを幾度も操作したが、彼らの消滅した記憶が戻ってくることはなかった。やがて、意気消沈したバインズは4体のマシンミクロマンをミクロベース内のパイオカプセルの中に安置し、そのまま眠りに就いた。

その夜、カプセルの中で眠る一体のマシンミクロマンが目覚めた。その目は鋭く光り、カプセルの腐敗した空間を突き破って、外へと飛び出した。飛び散る破片と共に警告音が鳴り響く。その音に應ずることもなく、彼は獲物を追う獣のような眼差しで走り出した。

脱走
突然の警告音でマシンミクロマンの異常をいち早く気付いたバインズは、マスターフォースを招集し、

彼らに脱走兵の捕獲を命じた。基地内のレーダー反動を見ると、基地内のドックへと逃げ込んでいる。「このままではまずい。すぐに後を追うんだ!」バインズの声に言われるがままに、マスターフォースが丸となってドック内へ流れ込む。ドックの暗闇の中、そのマシンミクロマンは鋭い眼光をこちらに放っていた。ハヤテは通信機でバインズに問いかけた。

「彼は何故突然目覚めたのですか?」

「どうやらマシンミクロマンの脳の記憶回路の解析中に彼の性格プログラミングにエラーが生じて暴走を始めたらしい。相手のパワーはお前達にとっても並ではない。気をつける!」しかし、バインズのその忠告よりも先にマシンミクロマンがハヤテ達に襲い掛かった。闇の中の1対4の肉弾戦。その驚異的な戦闘能力に圧倒されながらも、マスターフォースは彼をドックの壁面へと追いやってゆく。逃げ場のないマシンミクロマン。しかし、彼は背後に4機のピークルが置かれているのに気が付いた。するとマシンミクロマンのブレストから突然赤い閃光が迸り、1機のピークルがそれに呼応するかのようにはじ動し始めた。ピークルの起動に反発し、出向ゲートが大きく口を開く。チャンスを確認したかのようにマシンミクロマンは宙に浮く。ピークルへと飛び乗り、一気に屋外へと飛び出していった。

追跡
事件の明るる日、マスターフォースはバインズから基地内のある一室に招集された。4人が扉を開くと中には既に4人のマシンミクロマンが待っていた。彼らはその硬質な手でハヤテ達と握手を交わり、命を救ってくれた礼を述べた。ハヤテが昨夜暴れ出したマシンミクロマンとは全く違う温厚な性格に驚くと、1人のマシンミクロマンが自分達の素性を話し始めた。

「私はトリニティと申します。そしてこの二人は私のよき仲間、ゴドー、ハックです。しかし、我々にはそれ以上の記憶がないのです。覚えていたことと言えは名前と、私達が1つのチームであったこと、そして自分がミクロヒューマノイドであるということ……」

過去の記憶がないという事実が驚きながらもハヤテは、昨日脱走した「もう一人」について訪ねた。

「昨夜ここを逃げ出した者の名はセクワ。彼が何故ここから逃げたのか……。それは私にわかりません。」



大群

謎のミクロマンの素性を調べるために単独で、その口へ乗り込もうと考えた。彼はアクロイヤーの量産体勢が整う中で、あの驚異的なパワーを秘めた謎のミクロマンの存在がどうしても気掛かりになっていた。しかし、彼らを焼き払ったあの起死回生の波動を放った後、クレイヴの肉体はボロボロの状態になり、回復させるのにこれまでの時間を要していた。

そして全快したクレイヴはその口へ向けて飛び立った。クレイヴは療養費問もない肉体を徐々に慣らすように着実に目的地までの距離を縮めていった。あと約50km……。その時、目の前から1機のピークルに誘がってこちらへと突き進んでくる「あの謎のミクロマン」が現れた。

何処までも追って来るマシンミクロマン。クレイヴは時折背後のゼクウに向けて波動を放つが、ゼクウはピークルをまるで自分の身体の一部のように操り、回避してしまう。

「クゥー」

クレイヴはまた数回慣れしていない自分の身体を見限ると、地上へ向かって一気に急降下を始めた。

Prediction. 08 魔軍が来訪する

Supernatural Story 08



墜落



侵入者

products/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE

鋭い眼光が月夜に照らされた黄金の翼を追う。
ゼクウは眼下に広がる森林へと逃げ込んだクレイ
グを認識し、それに続くようにマシンを垂直に傾け
直下をはじめめる。森の木々が眼前に迫ってくる。
そのとき、顔の「ブレイクギア」が突然眩い光を放
った。頭部に異変を感じるゼクウ。

!!

「ブレイクギア」が顔を潰さんばかりに強く締め付
けている。余りの激痛に雄叫びをあげながら、ゼク
ウはマシンごと森の中へと突っ込む。枝葉を突っ切
って地面に叩き付けられるバイオマシン。その衝撃
と共に身を投げ出されたゼクウは地面の上に転が
り、大の字になって気を失った。

「彼らがこれまでに戦ったアクロイヤールの数は多くても10が最高」とあるが、この時点でミクロマンたちが戦っているのはXの4人とアクロレディの計6人。ストーリーに登場しない「ミッシングリンクのアクロイヤール」が存在するのも知らない……。



制裁

倒れたゼクウに何者かが歩み寄る。その一部始終を見ていたクレイヴである。クレイヴはゼクウが完全に気絶していることを確かめると、地面に突き刺さったバイオマシンに眼を向けた。銀色に輝く機体。そこから白い蒸気が勢い良く吹き出している。

侵入者

MICRO本部でコンピュータに向かうバーンズ。彼はマシンミクロマンの行方を気に掛けながらも、彼らの記憶が消えたコンピュータエラーの原因に疑問を抱いていた。あの現場では作業に於けるミスに極力注意していたはずなのに、単なる事故なのか、それとも何者かの仕業なのか……。

しかし、彼らマシンミクロマンとミクロフォースは一体どういった関わりを持っているというのか……。その謎を解明するには……。

バーンズはひどく難しい顔をしながら、再びコンピュータのキーボードを神経質に叩きはじめる。

その薄暗い蛍光灯に照らされた一室。ただ1人作業を続けるバーンズの背後で卓上のペンがカタリと落ちる。しかし、気に留める様子もなくバーンズは画面に見入っている……。

だが、そこには確かに何者かの影が介在していた。

誰にも気付かれることのない不可視透明の肉体。数体のミリタリーアクロイヤール「ステルスカモ」の姿がそこにあつた……。

襲撃

トリニティが顔に装着する「シャインギア」が放つ光が徐々に小さくなってゆく……。

「……ゼクウの動きが止まりました。すぐに参りましょう」

トリニティは険しい表情をゆるめると、後ろに続くゴドーとハックに呼び掛けた。ゼクウの行方を追っていた彼らはトリニティの「急」が届く位置までバイオマシンで追い付き、「シャインギア」でゼクウの頭の「ブレイクギア」を連鎖起動させたのである。

夜の森林地帯をバイオマシンのGPSレーダーを頼りに分け入って行く3体のバイオマシン。やがて彼らは森の中で倒れているゼクウと「マシンミラ」を発見した。飛行中に「ブレイクギア」が起動し、ここへ不時着したらしいが、ゼクウ本人とバイオマシン共に大きな外傷は見られない。

ハックはゼクウの身体を抱きかかえ、「マシン

フォレストハイドたちはゼクワのマシンミラーを奪おうとして阻止されるが、突如問題バイオマシンは、マシンミクロマンのフレストによって起動するシステムのため、どうや
って起動したのかは不明。おそらく不時着時に停止しておらず、まだアイドリング状態だったと推測される。



誘拐



軍勢

タイガー」の座席へと乗せる。まず彼がゼクワを本部へと連れ帰り、残ったトリニティとゴドーが各々のバイオマシンで「マシンミラー」を牽引するという手筈である。しかし、トリニティが一転表情を「ねばらせ、ハックの行動を制する。」

「何かに阻まれている……。おびただしい数の気を感ずる」
辺りは遠る木々によって暗闇に閉ざされ、何も見えない。しかし、雲の切れ目から漏れる月明かりがそこに潜む群衆の姿を浮かび上がらせた。ゴドーは絶句した。おびただしい数のアクロイヤーが周りを取り囲んでいる！

解説

「緊急連絡……マシンミクロマンからアクロイヤーの軍勢が出現したとの連絡が入った。マスターフォース、ミクロレディはただちに所地区の森林地帯へと現場へ急行せよ」
M.C.C.本部の施設一帯に緊急放送が流れる。
「アクロイヤーの軍勢は？」

ハヤテは思わず驚くような口調で言った。いつも風天気のライオンもそれに続けて驚いたように口を開く。
「本当かよー マシンミクロマンの見聞違いじゃねえの？」

無理もない。彼らがこれまでに戦ったアクロイヤーの数は多くても二が最高。それが軍となるとその数を遥かに超える……。彼らは半信半疑ながらも慌たたくなく基地内のドックに集まり、専用の武装パーツを手にする。次々に装備を整え、基地外部に続く通路を通り、ゲートへと走り出るマスターフォースとミクロレディ。
その中で一人出遅れたニンジャレディシナはようやく装備を終え、後を追うように通路ゲートに向かって走りはじめた。ゲートランプを見るとシナの部分だけが赤く点灯している。どうやら他のメンバーは既に外へと出てしまっただけらしい。
「急がなきゃ！」

焦りで足を速めるシナ。しかし、後ろから誰かが近づいて来るのに気付く。後ろを振り返ろうとするシナ。次の瞬間、目の前が真っ暗になり、シナはその場に倒れた。宙に浮くようにシナの身体が持ち上げられる。そこには誰もいないように見えるが……。
「急げ！」

ミラリィアクロイヤー「ステルスカモ」の一回がシナの身体を抱え、その場を走り去る。外界へと続く通路ゲートに向かって……

軍勢

緑の肉体を持つアクロイヤー「フォレストハイド」は暗闇から次々現れ、じりじりとマシンミクロマンに近寄る。
「さっさと戦うしかないみたいだな……」

仕方なさげな声でゴドーは「マシンスティンガー」に手をかけた。しかし、先手は向こうから仕掛けられた。緑色の集団が一気にゴドーに襲い掛かる。素早く機体を持ち上げるゴドー。しかし、飛びかかったアクロイヤーが両翼に纏わりつくようにしがみついた。ゴドーはマシンを急旋回させ、アクロイヤーを振り落とす。その群衆に向かってプラスタを発射。数体を撃ち抜くが、アクロイヤーはゴキブリの太軍のように次々と飛びかかって来る。
その一方で、残るアクロイヤー衆は「マシンミラー」に群がり、起動パネルを起動させていた。ゆっくりと浮上をはじめる機体。しかし、操縦法を得ていないアクロイヤーは無意味な旋回を繰り返して、

劇中に搭乗するミリタリーアクロイヤーは、森林ならフオレストハイド、基地内ならステルスカモ、戦術に応じた使い分けがなされているが、一方ミリタリーマイクロマン側には



奪還

機体を前方に傾けたかと思うと「ミラーバルカン」を四方八方に乱射しはじめた。被弾したアクロイヤー衆がバタバタとその場に倒れる。トリニティが通信マイクに向かって「ゴドーに話しかける。」

奪還

「ゴドー、彼らの狙いはこのバイオマシンらしい……」

「マシンミラー」のエネルギー弾がゴドーの乗る「マシンステインガー」をかすめ、数人のアクロイヤーを撃ち抜く。こうなるとは直接機体に飛び乗って、マシンの動きを制御する他ない……。

しかし暴れ馬のように飛び回る「マシンミラー」にゴドーも迂回には近づくことができない。

「とりもえず、ゼクウを連れて安全な場所へ引き上げろ」

ゴドーの声に従い、アクセルを踏むハック。しかし、後ろにいるはずのゼクウが見当たらない。前を見ればミリタリーアクロイヤーに混じって1人、「マシンミラー」に走り寄るマシンマイクロマンの姿が……。

「ゼクウだ」

持ち前の跳躍力で「マシンミラー」に飛び乗り、あっという間にアクロイヤーを一蹴して機体を意図してみせるゼクウ。そして慣れた手つきで機体を操り、次々とアクロイヤーを蹴散らしてみせる。

「状況はよくわからねえけど、取りあえずここからズラカろうぜ」

トリニティに向かって親指を突き出すゼクウ。拍子抜けした3人は顔を見合わせながらも、バイオマシンで残るアクロイヤー勢を振り切り、見事にその場からの脱出を果たした。

その帰途、危機を脱した4人はミッドコアへと帰還報告を伝えていた。そこで、トリニティは正気を取り戻したゼクウに助ねた。

「ゼクウ、お前は私達の過去のこと覚えてるか？」

「ああ、覚えてる……」

Prediction. 09 運命が慟哭する Cyphos Journey 09

共存



共存

「僕はマイクロマンが人間と共存できると思っていない。こんな機械仕掛けの身体にならなくて人間に近づくことに、僕は賛成できない」
ゼクウがはつきりとした口調でトリニティに向かって言った。

マシンフォースはモニの本部へと向かった。その途中、前方を行くトリニティとゼクウは深刻な面持ちで会話を交わしはじめた。その内容は実は彼らの記憶が「失われている」ことを示唆していた。ゼクウの意見にトリニティが言葉を返す。
「しかし、このままでは私達のコミュニケーションが明るみ

になるのも時間の問題だ。人間とアクロイヤーの動向を見逃し」しておくわけにはいかない」
そう、彼らはマスターフォースとは違い、人間の眼から離れたマイクロマンが独自に作り上げたコミュニケーションからやってきたのだ。そこではマイクロマンだけの生活が営まれ、マイクロマンだけの社会が形成されている。そしてその場所には来た人間にもアクロイヤーにも知られていない……

「アクロイヤーも人間の作り出した兵器だ。人間に関わると……ろくなことにならねえ」
ゼクウはそう言う。と機体のスピードを上げ、マシンコングを引き離して行った。
ゼクウの言葉はマイクロマンだけのコミュニケーションで育った彼の正直な気持ちだった。彼は人間を嫌っていた。彼だけではなく、コミュニケーションには人間を拒否する者も大勢いる……

……に残されたトリニティが一人うつむいてつぶやく
「我々を創った2人のマイクロフォースも人間が創った生命体だった……。生き絶えた彼らの遺言は私達が背負うことが今の私達の宿命だ」

……30年前、研究所に立ち入ったマイクロフォース4人の内、2人がDr.シルバーの犠牲となった。その他の2名はシルバーの魔の手を逃れ、人間界から離れた地でマイクロマンだけのコミュニケーションを作ろうと決意した。そして彼らは自らの遺伝子を用いて次世代のマイクロマンを次々と創り出した。ゼクウ、ゴッド、バック、トリニティもその一人である。

「何」
Dr.ハインズは本部の新たなアクロイヤーの情報に耳を穿つ。表情が一瞬にして険しくなり、額に汗がにじみ出る。

「アクロイヤーの数はもはやマイクロマンの比ではない……。来るべき時が来た……」
ハインズはおもむろにデスクの引き出しを開け、そこから電子キーを取り出した。その電子キーを研究室の壁面に向けてボタンを押す。すると壁面が上下

product TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE



首領



夜襲

に別れ、隠し棚が現れた。棚の上には強化ガラスの窓とカードロックの取り付けられた密閉ボックスが置かれ、そのガラス越しに4体のミクロマンが眠るカプセルが見える。バーンズはそのミクロマンを見つめながら一言つぶやいた。

「残された道は……一つだ」

バーンズはこのような事態がいつか起こるだろうと予測していた。そして彼はそれを為しに用意していた秘策の実行を決定した。それはミクロマンの生命論理を危ぶみ、実行せずにいた禁じ手であった。

バーンズが本部の業務連絡用のマイクを手取る。「これより、ミクロマンのクロン化を実行する。私はこれより実験室へ入る。誰も邪魔をするな」クロンミクロマンによる軍隊組織で多勢のアクロイヤーに抵抗する……。バーンズはその密閉ボックスを手を持ち実験室の中へと消えた。しかし、彼はまだ本部に最大の危機が迫っていることを知る由もなかった。

深夜、MICRO本部のミクロ基地に続くミクロマン専用の第3ゲート。その前に暗闇にまぎれて忍び込んだ漆黒のアクロイヤー軍が群がっていた。暗闇に彼らの赤く光る眼が無数に揺る。その眼は闇の中でも周りを見渡せ、警報装置に繋がった赤外線センサーをも可視する。その優れた眼で本陣内へと続く

このゲートに易々と通り着いたのだ。彼らこそミリタリーアクロイヤーの夜襲部隊「ナイトリー」である。

堅く閉ざされているゲートを確認すると、彼らは各々が持つチエンソーや槍を一斉に構えた。このゲートを少しずつ破壊して穴を開け、そこから内部に侵入する作戦だ。

その時、後ろに構えていたアクロイヤー達が次々と鋭い閃光に撃たれ倒れ込んだ。事態を把握できずにうろたえるアクロイヤー衆。一機のマシンがその中を突っ切って次々とアクロイヤーを仕留めてゆく。ゴドーが乗るマシンスティンガーである。ゴドーは無敵に群がるアクロイヤーを見回した。

「思った通り。さあ、いくぞ」

ゴドーの合図にマシンスティンガー、マシンスティンガー、マシンスティンガーが次々と現れる。アクロイヤーの気配を感じ取ったマシンスティンガーは、攻撃のチャンスをついていたのだ。4機のバイオマシンがアクロイヤーの群衆に向かって一斉に走り出す。

押し寄せるアクロイヤー軍を、マシンスティンガーの鉄拳が弾き飛ばし、マシンスティンガーのドリフトがなぎ倒す。その一方で、ゼクウはマシンから飛び降り、伸縮自在の「ゼクウボ」を叩き付ける。しかし、アクロイヤーは衰えるどころか、はじめよりも数が増えている。どうやら援軍が次から次へとやってくるようだ。

「クッーこれじゃこの前と一緒だーキリがねえー」ゼクウは舌打ちまじりにそう言う肉弾戦を見限り、マシンスティンガーを呼び寄せた。その時、突然戦場の混乱を断ち切る大声が響き渡った。その声にミリタリーアクロイヤーは攻撃を一斉に中断し後ろへと引き下がる。すると暗闇の中からアクロイヤーが姿を現した。彼は狙いを定めるようにマシンスティンガーに眼を向け言葉を続けた。

「素晴らしいマシンだ。気に入ったぞ」バイオムの傍らにステルスカモに纏えられたミクロレディンが突き出される。後ろから銃を突き付けられたシナは声を出すこともできない。

「さあ、おとなしくそのマシンをこっちによこせ。そしてこのゲートを開ける。下手な行動に出れば、こいつの命はない」

その時、シナを取り囲むアクロイヤー衆が何者かが



合体



放つレーザーに撃ち抜かれた。

「どうはいかない」

聞き覚えのある声にバイオムが振り向き、そこには「オペティカルレーザー」の銃口を向けたロベルトが立っていた。その背後にはアランとライアンも控えている。失踪したシナを追っていたマスターフォースも本部からアクロイヤー軍団の知らせを受け、遅れて本部へと帰還したのだ。突然現れた彼らの姿にバイオムとアクロイヤー衆がたじろぐ。そのスキをついてもう一人のマスターフォース、ハヤテが急降下でシナの元へと降り立った。素早くシナの身体を抱え再び空へと飛び上がると、ハヤテは4人のマシンミクロマンに向かって大きな声で叫んだ。

「自分のプレストに手をあてて」
4人のマシンミクロマンが一斉に胸に手を置く。すると、プレストにバイオマシンが強烈な閃光を放った。

マシンミラー、マシンタイガー、マシンステインガー、3機のバイオマシンの機体が光に包まれながら一瞬にパーツ分解し、宙に浮かんでいる。

「……これは」

驚くトリニティ。3機のマシンパーツは、個々に変形しながら彼らの乗るマシンコングに吸い寄せられるように次々と合体してゆく。そして4機のバイオマシンは機体の形を変え、一つになった。MICROの技術の全てを注ぎ込んだ最強のマシン「バイオスーツ」として、ハヤテはいち早くバーンズからこのバイオマシンの秘密を知らされていたのだ。

「ど、どうやって、動かすのだ？」

「迷うことはない。トリニティの意志のままに動くようになっている」

コックピットのトリニティにハヤテが告げる。ハヤテの言葉にうなずくと、トリニティは顔を前に向けた。バイオスーツがゆっくりと動き出す。

「何をしている……奇にかかれ」

バイオムの機がアクロイヤー衆に飛ぶ。アクロイヤー衆が一斉にバイオスーツを包囲する中、ゼクウがバイオスーツの肩に飛び乗り、トリニティに言葉を掛けた。

「すげえパワーを感じる……。トリニティ、これなら負けることはない。俺が保証する」

無数のアクロイヤー……彼らを相手にバイオマシンの真の威力が発揮される。

威光

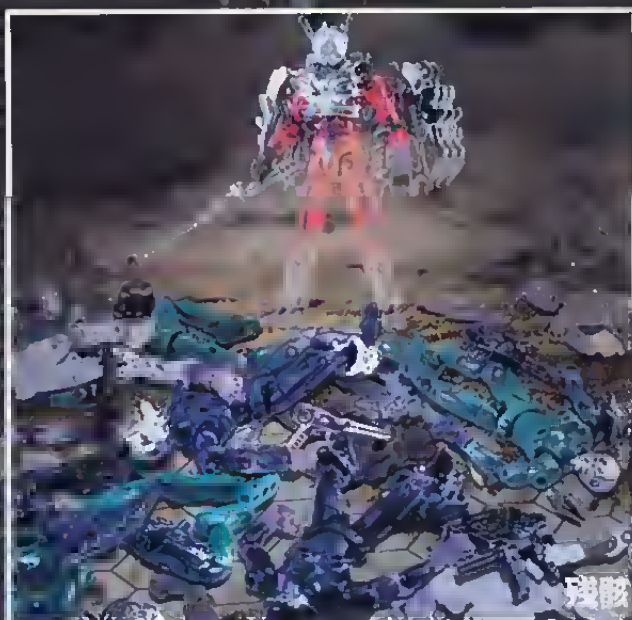


威光

合体したバイオマシンは戦闘用バードスーツ「バイオスーツ」として、アクロイヤー軍の前に立ち上がった。この事態にアクロイヤーの群れも混乱を露呈している。そこに奇立ちを覚えたバイオムの機が飛んだ。

「何をしている！一斉にかかれー！」

その声に燃発され、アクロイヤーの狙撃兵の銃口が一斉にバイオスーツへと向けられる。しかし、バイオスーツは一瞬の隙も与えない猛スピードでアクロイヤーの群れに突撃した。強烈なアタックによってアクロイヤー衆が火々と宙を舞う。その威力にバイオスーツを操るトリニティ自身も息をのんでいた。「このマシンにこれほどの威力があるとは……。人間の技術力とは一体……」



残骸

しかし、残るアクロイヤーの大軍は命を返り見ることもなく、バイオスーツに襲い掛かる。その時、激しい閃光を放つ巨大な剣がバイオスーツの頭上に出現した。マシーンスティンガーの尾翼がバイオスーツ専用武器「ウイングブレード」となったのだ。バイオスーツはそのウイングブレードを握りしめ、アクロイヤー衆に向けて剣先を振り下ろす！

残骸

スコールはミニの本部へと向かっていた。クレイヴから新型マイクロマンとバイオマシンの報告を受けた彼はミニの元にバイオムと大量のアクロイヤー軍を送りつけていたのだ。それは彼がマイクロマンの新兵器「バイオマシン」に危機感を抱いていることを示している。しかし、大量の「軍」を得た今、アクロ

Prediction. 10

邪神が

誕生する

UPHOLDERS STORY 10

MICRO PICK UP

シナがCTスキーンにかけられているシーンで、何気なくゲンとビリーが立っているが、これは着ぐるみクロマンがミニの体内、つまりマイクロマン2004ワールドの住民であることを描写している。しかしなぜ非戦闘員の彼らがそこにいたのかは謎。



義軍

イヤーの勢力に勝るものはないという自負もある。そして彼はアクロイヤー軍とバイオマシンの決着を見届けようと考えた。

そして、MICRO本部へと迫り着いたスコールはそこで驚くべき光景を目の当たりにした。MICROのゲート前におびただしい数のミリタリーアクロイヤーの残骸が横たわっている。それは彼らの激戦の様相を語るに足りる程の凄惨な有り様であった。スコールは立ち尽くしたまま、ぐつと拳を強く握りしめた。

「これ、これが……あのマイクロマンの實力……。もはやクレイヴの言うような生易しい戦術は通用しない……。これは紛れもない戦争の始まりだ！」

本部最大の危機を免れて1週間が過ぎ、マイクロマン基地内の病室のベッドで誘拐事件に巻き込まれたシナがようやく目を覚ました。

「何故、私はこんなところに……」
彼女の身体に大きな外傷は見られず、マイクロビューマノイドであれば2、3日の休養で事足りるという診断結果だった。しかし、彼女は事件後から今まで長い眠りについていた。これまでに回復が遅れた理由は何だったのか？ その原因を説明するため、シナの精密検査が行われることになった。

精密検査を行う病室にはマイクロマン専用のCTスキャンが用意されていた。シナは他の仲間が見守る中、スキャナーの装置に身体を横たえる。スキャナーを通して彼女の身体状態がデータ化され、画面に映し出された。すでに回復状態にあるためか、体内に異常は見受けられない。しかし、高性能スキャン装置が彼女の腕の皮膚に異常反応を示した。すると画面に「採血跡」という文字が表示された。その画面を見ていたロベルトは顔を険しく曇らせた。

「アクロイヤーにシナの血が流ったのかもしれない……」

その時、病室のスピーカーを通じて室内にバーンズからの業務連絡が響いた。

「業務連絡……マスターフォース、マシンフォース、マイクロレディアンはあたちに演習ホールAに集合せよ」

マスターフォースとマシンフォース、マイクロレディアンはバーンズの言う通りに指定の演習ルームへと向かった。そして中に入ると彼らは一斉に言葉を失った。



痕跡

目の前には見たこともないマイクロマンが整然と列を組んで並んでいる。そこへ室内のスピーカーを通じてバーンズの誇らしげな声が響き渡った。

「私は増殖するアクロイヤーに対抗するため、マイクロマンの量産化に踏み切った。それが君たちの前にいるミリタリーマイクロマンだ。君たちはこれから彼らを従えてアクロイヤーと戦うことになる……」

バーンズの言葉にゼクウの顔が激しく曇る……。また、ハヤテもバーンズの言葉に以前とは違う違和感を感じ取っていた。

バーンズはMICROへの入社以来、アクロイヤー捕獲のために常に新型マイクロマンや専用武器の開発に携わってきた。しかし、開発は成功を納めても事態は刻々と悪化している。例え、アクロイヤーを倒したとしても、アクロウイルスが消えない限り平和は訪れない。果たしてアクロイヤーと戦うことだけが平和への近道だろうか？ そういった疑問がマイクロマンの心に芽生えようとしていた。

渾沌



死期

ミリートリーミクロマンの完成後、ミクロマン「アクロイヤー」の攻防は日に日に激しさを増していった。世界中のあらゆる地域に現れるアクロイヤー軍。そして彼らを迎え討つミクロヒーロー「マノイド」。その戦いはもはや人類が介入できない別次元の戦争へと発展していった。

数多くのミリートリーミクロマンが傷つき倒れ、それと相反するようにアクロウィルスは「世界中に蔓延していく。そんな最中、マスターフォースとマシンフォース、ミクロレディはアクロウィルスの元凶を操るシルバーの居場所を突き止めよう」としていた。

いつ終わることも知れないこの状況に、果して終止符は打たれるのだろうか……。

「これこそ、私が探し求めていた最高の素材だ！」

シルバーは試験管の中の微量の血液をしばしばくじりと凝視すると、歓喜の声をあげた。試験管の中身

はシナから採血された紛れもないミクロヒーロー「マノイド」の血液である。それをシルバーに手渡したクレイヴは、黙ったまま研究室の机上からその喜び満ちた姿を見上げていた。その喜びの表情にはどこかしら疲労感が垣間見える。そう思った矢先、シルバーは急に口を手で覆って、激しく咳き込み出した。その手には真っ赤な血が滲み出ている。だが、シルバーはゆっくりと顔を持ち上げて、ニヤリと笑みを浮かべる。

「十分な量ではないが、これさえあれば私の追い求めていた完全体が完成する」

シルバーはミリートリーアクロイヤーの完成後、これまでの技術の集大成となる新たなアクロイヤーXの開発に取りかかっていた。それはこれまでのアクロイヤーよりも安定性に優れた細胞を持つ最強のアクロイヤーである。彼はその完成に「ミクロヒーロー「マノイド」の血」も必要とし、クレイヴにその略奪を一任していた。

血液が手に入った今、彼は開発の最後の仕上げに向かおうとしている。

Prediction. II Bartholomew's Journey

殺意が
発動する

失跡



内紛

失跡
薄暗い森の中、ミラタリ「クロマン」の「報告」も
とにシルバーの根城を一人目撃「バーンズ」の姿があ
った。シルバーへの説得を試ようと、護衛もつけず
に飛び出したのである。それは彼の考え得る最後の
作戦であった。

その数時間前、戦いへの疑問を抱くマイクロマン達
の耳にバーンズ失跡の一報が飛び込む。直ちに発動
するマイクロマン達、その中でもいち早く飛び出した
ライアンが、何者かに襲われるバーンズの姿を確認

した。一気に加速するライアン、そのままバーンズ
を襲うマイクロ生命体へ体当たりを狙う。しかし、ヒ
ヨウ型をしたマイクロ生命体は、最大時速500kmを
誇るオートライアンの体当たりをかわし、傍らに立
つ少女の姿をしたマイクロ生命体を連れ、森の奥へと
姿を隠された。

呆然とするバーンズの口から言葉が漏れる。「奴
は遂に完全体アクロイヤーを完成させた……」
その後到着したマイクロマン達に失跡の理由を問わ
れたバーンズは、自らの思いを彼等に告げる。「ミ
クロ生命体を誕生させた私には、命をかけてでもこ
の戦いを終わらせる責任があるのだ」
バーンズの言葉に今までの不信感を振り払うミク
ロマン達、そして彼等は自分達の方で戦いを終わら
せる覚悟を心に決めた。

新たな仲間「アクロエルザ」からマイクロマン襲撃
の報告をうけたアクロイヤーX達は動揺していた。
シルバーの姿悪化後、延命装置を作動できない
状況で戦闘を繰り返してきた彼等に、マイクロマンと
戦う力など残っていないがたのた。最悪の報告にバ
イオムの重い口が開く「このまま戦っても俺達に勝
ち目はない、今は退却して機をうかがうべきだ」傍
らでボルテックがうなずく。しかし、この言葉がス
コールの逆鱗に触れた。「貴様ら逃げるつもりか？」
次の瞬間スコルボーンが二人に襲いかかる。反撃
に出るバイオムとボルテック。しかし、ヴァーナ、
ディータの加勢したスコルを相手に勝ち目はな
かった。

仲間同士の戦いを続ける彼等の耳に、凄まじい音
が響く。クレイヴの牽制の妖術だ。その轟音に冷静
を取り戻すスコル。そして、その際にスコル
から離れるバイオム達。「お前らだけ勝手に死ねば
いい……」意志の相違が明確となった彼等は捨て台
詞を残しスコル達の前から姿を消した。

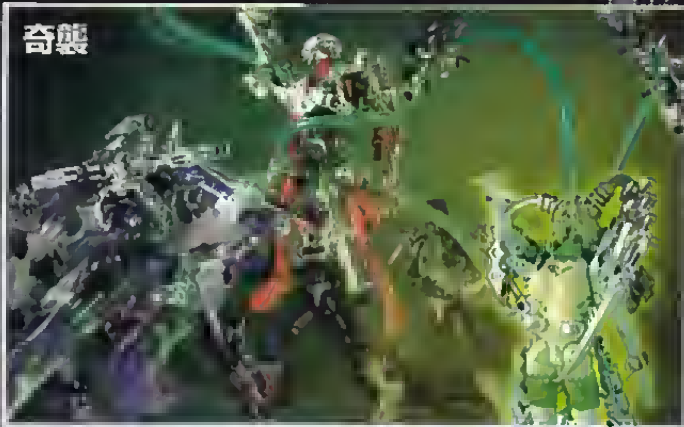
潜入

バーンズの情報通りに森を進むマイクロマン達は、
遂にシルバーの着目点を見出す。「私達の力で

produce/TAKARA
CGWorks/DESIGN MATE



潜入



奇襲

真いに終止符を打とう」土気を上げるトリニティを先頭に、そのどす黒い悪意の漂う廃墟へと足を踏み入れた。

はじめとした廃墟内部、想像以上の広さに辺りを見渡そうとしたトリニティを突然の殺意が襲う。弾き飛ばされるトリニティ。しかし、一瞬の判断によりマシーンコンクから脱出し急所を外す。

そこに待ち受けていた巨大な鋼に身を固めるミクロ生命体は、強く握りしめた右の拳から地獄の業火のような熱気を発しながら、次の攻撃に身構えていた。

「お前達は先へ進め」パイオテックパーツを装着し、鬼のような形相で目を見開いたトリニティが怒鳴り声を上げる。常に穏やかで冷静なトリニティからは、想像もつかない声だ。

その声に彼の決意の壁が揺らぐ。ハヤテ達は、素早く廃墟の奥へと走り出した。しかし、目の前の敵に圧倒的なパワーを感じたアラン、ロベルト、ハツウはこの場を離れようとはしなかった。

奇襲

どれだけ進んだのだろう。先頭を走るゼクウとハヤテの姿はすでに見失っている。

マシーンステインガーに乗ったゴドリ、ダイアン、シナとその下を走るライアンは、現在地を確認できないまま暗闇の中をただひたすら走り続けていた。そんな中、ダイアンのゴーグルが妖しい光を捕捉する。

ステインガーから飛び降り、光に近づくダイアン。その瞬間、彼女の身体が空中に浮き上がり、光の中から妖艶な笑みを浮かべた女性型ミクロ生命体の顔が浮かび上がった。

美しい容姿を持ちながらも、後頭部から異様な3本の触手をのび出すミクロ生命体の出現に、息を飲むゴドリとライアン。しかし、ダイアンの体がその触手に捕らえられていることを認識したシナは、危険を顧みずダイアンに組み付く触手へと飛びかかった。

奇襲

はぐれた仲間達に微かな不安を感じながらも前進を続けるハヤテとゼクウは突然の衝撃に戦闘体勢を取る。スコールとヴィーナが姿を現したのだ。有無も言わず、猛然と攻撃を繰り出すスコール達。しかし、負傷した相手に引けを取るハヤテ達ではなかった。

この状態では勝負にならないと判断したスコールは、最後の力を振り絞り巨大化を試みる。「ゴゴゴゴゴゴ……」地響きを上げながら、しだいに巨大化していくスコール。しかし、莫大なエネルギーを要する巨大化に今のスコールが耐えられるはずなかった。

スコールの身体が悲鳴を上げる。ポロポロと崩れる鋼。次第に縮小していく身体。元の大きさに戻ったスコールは立つことすらできない状態に陥っていた。奥から姿を現したダイタがスコールに駆け寄り、彼を抱きかかえる。そして、最後までスコールと戦い続けることを選んだヴィーナも、彼の姿を目の当たりにし、その場に膝を落とした。

奇襲

その時だった。弱りきったスコール達の背後に、得体の知れない黒い影が近づいて来た。気配も漂わずに現われたミクロ生命体は、その場からさかさず距離をとるハヤテ達。しかし、最も警戒心を強くしたのは上方から戦況をつかっていたクレ

崩壊

最終決戦において行方をくらましているのはボルテック、バイオム、エルザ、ディータの4人とアクロパンサーの計5キャラ。ポルテックはコミック版において再登場したが、他のキャラは再び姿を現すことがあるのだろうか？ 期待は高まる。



狂気



イヴだった。

「アクロファントム」と名付けられた、そのミクロ生命体の恐ろしさを知っているのはクレイヴだけだった。クレイヴはシルバーからファントムを託されたとき、その能力に戦慄を覚え、真の力を封印するたぬ漆黒の鎧「アクロメイル」と、十字架型の武器「デスグレイヴ」を持たせたのだ。

十字架を背負った悪魔は力無きうなだれるスコールとヴァイナに向けて、ゆっくりとデスグレイヴを構える。すると、青白い光を発しながら中心の車輪

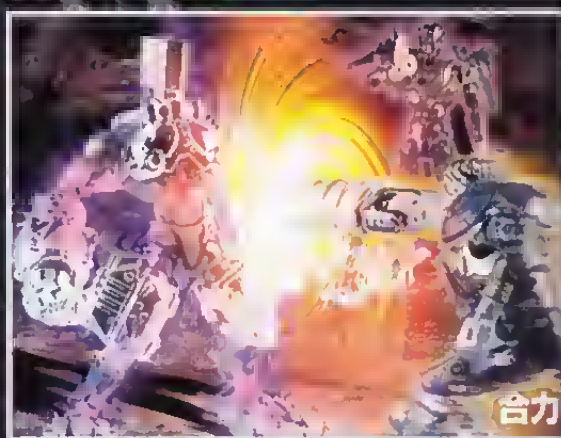
が回転を始めた。

回転と共に次第に強くなるその光は、空間を侵食していくかのように辺りを覆い尽くしながら、スコールとヴァイナの身体に絡み付いていく。

その瞬間、二人の身体が宙に浮き、車輪の中心へと吸い込まれはじめた。驚愕するクレイヴ。彼はデスグレイヴにこんな能力を持たせていない。ファントムの力で武器の能力すら変化していたのだ。

想像を絶する光景を前に、ハヤテ、ゼクウ、ディータはただ呆然と見つめることしかできなかった。

Prediction. 12 そして、 **すべてが、消滅する** すべてが、消滅する



合力

ウはそのまま崩れ落ち、灰を失った。
セクウの後ろを追うように攻撃に転じたハヤテも、ファントムのスピードとパワーを前に、備付いたセクウを守ることはできなかった。

合力

ハヤテ達がファントムと戦う約2時間前、トリニティ達はアクロメダルグとの戦闘を行っていた。圧倒的な接近戦の強さを見せつけるメダルグに遠距離から攻撃を放つロベルト、マシーンタイガーのスピードを活かし素早い攻撃を仕掛けるハック。しかし、牽制程度の攻撃ではメダルグに傷をつけることはできなかった。

「これじゃあこっちが弱っていくだけだ!!」消耗するだけの状況に業を煮やしたアランが、メダルグの懐に飛び込み必殺のグランドリルをメダルグのボディへと放つ。だが、全身の力をボディへと集中したメダルグは、アラン渾身の一撃を受け止め、逆にアトミックパンチを近距離で喰らわせた。アトミッククラブにエネルギーを充填してはいなかったが、この攻撃をまともに喰らっては、さすがのアランも立ち上がることができなかった。

興奮するメダルグは続いてハックへと攻撃的を変えた。猛然と襲いかかるメダルグ。しかし、その足がゆっくりと止まっていく。トリニティが念を放ったのだ。

ハックはその瞬間を見逃さなかった。傍らにうずくまるアランのドリルナックルを拾うと、この戦いを終わらせるべく、そのまま彼の付けたメダルグの傷へと鉄拳を叩き込んだ。

真実

居場所のわからない時間の中、ブラーナの触手へ飛びかかるシナに、無数のブラーナエッジが放たれた。毒牙の雨を浴び地面に落ちたシナをライアンが救い出す。ブラーナはダイアンを盾に使い、自分の間合いにミクロマン達をおびき寄せようとしているようだ。

隠匿する彼等にブラーナは後頭部にあるもう一つの口、エヴィルマウスを見せる。ジリジリとエヴィルマウスに吸い寄せられるダイアン。このまま何も

「コリルとワイナを吸収したファントムは、何事も無かったかのようにハヤテとセクウの方向へと視線を向けた。壮絶な光景に動揺し戦闘体勢に移ることのできないハヤテ。一方、このミクロ生命体こそ自分達が倒さなければならぬ存在であること直感したセクウは、すぐさまファントムへと飛びかかった。
ミクロマン唯一の運動能力を活かし、立て続けに攻撃を繰り出すセクウ。しかし、ファントムはその攻撃を余裕すら感じさせる動きでことごとく受け止めた。
「こいつ……俺より速いのか……」一瞬の焦りからセクウに隙が生まれた瞬間、ファントムは巨大な十字架「デスグレイヴ」を軽々と振り上げ、凄まじい速さで振り下ろした！
経験したことのないほどの強烈なパワーがセクウの体を突き抜ける。衝撃で壁に叩き付けられたセク



業報

しなければダイアンはその醜い口の餌食となってしまうだろう。この状況に冷静さを失ったゴドローは、策のないままブラーナに向かっていく。しかし、バイオテックパーツを装着した彼でも、2本の触手を相手にするのが精一杯だった。

まるで、何人かの敵と戦っているような感覚に陥るゴドロー。そのとき後方から無人のオートライアンが突進してきた。余りの無策な攻撃に余裕を見せながら、簡単にそれを退けるブラーナ。しかし、オートライアンの後ろには、ライアンの掲げたシナの双頭槍が迫っていたのだ。

意外な攻撃で触手の動きが止まる。その間に触手から逃れたダイアンは敵の背後から攻撃に転じた。前後から苦手の接近戦に持ち込まれたブラーナにマイクロマン達の反撃が始まる。

集結

ゼクウの身体からバイオテックパーツが離れていく。ハヤテはゼクウの限界を感じ取り、一人でファントムに立ち向かうが、彼自身もまともに動ける状態ではなかった。死を覚悟するハヤテ。しかし、ファントムは足を止めハヤテの上方に目標を向けた。

ファントムの目標の「上」へ向くと、そこにはブレイクギアの外れた「ゴドロー」を中心に乗るバイオマン4機の姿があった。まるで主の危機に集まる虫雲を象徴のよう……。

バイオマンはバイオスーツを形作ると一気にファントムへ向かい、強烈な一撃でファントムを吹き飛ばした。今までそれを失っていたゼクウもバイオスーツのエネルギーで本来の力を取り戻している。

その恐ろしいまでの強さを見たハヤテは、バインズのある言葉を思い出していた。「バイオスーツはゼクウのために作ったものだ。だが奴を簡単に棄せてはいかん。その力は計り知れない。危険すぎるのだ……」

鬼神のごとく戦うゼクウは確かに危険な存在かも知れない。しかし、ファントムに對し「等以上に戦えるのは彼しかない」とも事実だった。

解説

ゼクウの力に押されるファントム。しかし、強敵と戦う彼の姿は、まるで喜んでるかのように見える。

何度でも起き上がったくるファントムに、攻撃を続けるゼクウも疲労が溜まっていく。距離をとり呼吸を整えるゼクウ、ファントムはこのときを待っている。

集結



たかのようにゼクウに向けデスグレィヴを構え、その長柄を展開させた。地獄からのうめき声のような音と共に見たこともないエネルギーが、開いた長柄の中心から放出される。その巨大なエネルギーの中には苦しむスコールとヴィーナの姿があった。

ファントムを中心に発せられるそのエネルギーは全ての物質を融かしていくかのようにゆっくりだが確実に広がっていく。例えるならば、融けたものの全てを「無」にするエネルギーである。このエネルギーがこのまま拡大すれば、宇宙全体すらも消し去ってしまうだろう。

「まさかエネルギーに切り掛かるバイオスーツも、表面に微かな歪みを作るだけでそのエネルギーに包まれ崩れ去っていく。」

「私が本当に作っていた物は、この力だったのだろ……」底意の透かぬこのエネルギーを感じ取ったシルバーは、マイクロ生命体開発に情熱を注いでいた頭を思い出しながら息を取った。

「謎のエネルギーを発するファントムを前に立ち止

解放



終焉

くすハヤテ。そのとき上方から叫び声が響いた。
「お前が止める!!!」クレイヴだ。このままではフ
ントムで自分、アクロイヤーの目指す世界すら
も消滅してしまう。そう考えた彼は最後の望みをハ
ヤテに懸けたのだ。立ち尽くしていたハヤテもその
声に我を取り戻す。
「この力を破るにはあの場所しかない」バイ
オスーツの作った隙かなを逆みを目指し突進するハ
ヤテ。
崩れていくバイオスーツから放出されるバイオエ
ネルギーを浴び、さらなる力を吸収しながら、エネ
ルギーの中心に向かって進んで行く。その力に反防
し、自分のテリトリーを侵す存在に向かって行くフ

アントム。
エネルギーの中心で二つの力が交錯し、爆音が響
きわたる。動きを止める二人のミクロ生命体。
次第にエネルギーがデスグレイヴを中心に収縮を
はじめる。そして完全にエネルギーが消えるとデス
グレイヴは砕け散り、そこから真っ白い光が溢れ
出し辺りを覆い尽くした……。真っ白い世界に包
まれたハヤテは、全ての力を使い切りそのまま氣
を失った。
どれほどの時が経ったのか。人類の力の及ばない
戦いに終止符を打った英雄が、ゆっくりとそのまが
たを聞いた……。

サイバーストーリー

序章

人類初のマイクロヒューマノイドの研究所爆発事故から30年後……

当時の死亡説によって Dr.シルバーの存在は世の中から忘れ去られようとしていた。しかし、シルバーは生きていた。この30年間、彼は世を忍び、人里離れた小さな研究所でマイクロ細胞と悪性ウイルスの融合によりマイクロ細胞の強力な細胞変化を試みる実験に没頭していた。成功すればマイクロ細胞に秘められた強力なパワーを人類

を滅ぼすほどのウイルスに替える「生きたウイルス兵器」が完成する。

そして長い歳月を経て、様々な環境で培養した無数のサンプルから、身体組織の優れた4体のミュータントが生き残った。Dr.シルバーはこの生命体に「アクロイヤーX」という名を、そしてそれぞれに「スコール」「クレイヴ」「ポルテック」「バイオム」というコードネームを与える。完成した兵器生命体を目の前に、アクロイヤーXを見つめる Dr.シルバーの眼差しは、年老いてもなお獣のようにギラついている。

「お前たちのパワーは並み大抵のものではない。わずか10センチ足らずの身体も、己の不安定な細胞組織をコントロールすることで人間大にまで巨大化することが可能。しかし、その肉体は度重なる実験の影響で、極めて不安定な構造にある。生命を維持するためには定期的な治療が必要不可欠だ……」

Dr.シルバーが研究を行う薄暗い実験室。アクロイヤーXはここにある生命維持装置の4箇のカプセルの中に静かに身を沈めている。この生命維持装置による延命措置がなければ、アクロイヤーXの細胞は生き続けることはできない。アクロイヤーXが生きている道は、Dr.シルバーのもとで破壊活動の指令に従う他ない……

このページでは、2004年のマイクロマン公式サイトに掲載された、アクロイヤーサイドのストーリーを公開する。現在では見られないため、貴重なテキストである。新規作成のCGとともにご覧いただく。

スコール編

ブラジルG地区。アクロスコールは近代化の波を受けて開発された高層ビルの屋上から、次なる高層タワー開発予定地を一点に見つめていた。広大な敷地には様々な建物がひしめき合っている。巨大なトレーラーが大量の建材を運び込み、油圧ショベルやブルドーザーが整地作業に追われている……

スコールはひ弱な人間が作り出す文明を憎んでいた。スコールの目の前に広がる人間の作り出す巨大なビル群、果てしない道路、そこに群がる無数の自動車。それは全て目障りなゴミでしかない。Dr.シルバーは古代に絶滅した恐竜の化石から採取したウイルスとマイクロ細胞を融合し、スコールを誕生させた。この古代ウイルスはスコールに強靱な肉体を与えた。スコールの背中の巨大な怪腕「スコルボーン」も化石に寄生した寄生虫がマイクロ細胞のパワーで突然変異し、スコールの身体に同化したものだ。「スコルボーン」の鋭い爪は鋼鉄よりも遥かに硬く、あらゆるものを粉々に打ち砕く力を秘めている。

「スコルボーン」はスコール自身の意思で自由にコントロールできる。しかし、スコールの感情は古代ウイルスが持つ人間の文明によって虐待された怨念に支配されていた。古代生物を地上の楽園から葬った人類への呪いの記憶……。それがスコールの潜在的な人間憎悪の根源となった。Dr.シルバーはそれを見越してスコールに高層タワー建設妨害の指令を与えた。

ビルの屋上から建設敷地内へと着地したスコールは背中の「スコルボーン」を広げる。そして傍らを通り過ぎる1台のブルドーザーに、その鋭い爪先を叩き付けた。ブルドーザーは重く鈍い衝撃音とともに横転し、鉄材の山に衝突。大きな音とともに、たちまち白い粉塵が舞い上がり、



り、辺り一面を包み込む。

突然の事故に気付いたトレーラーや建機が次々とこちらへと向かって走り寄ってくる。スコールは背中の「スコルボーン」を大きく広げたまま、押し寄せる巨大な機械の群れに、真っ向から突進する。次々と攻め入る重機の群れは走り抜けるスコールの「スコルボーンアタック」によって、いとも簡単に次々となぎ倒されてゆく。やがて敷地はうずたかい瓦礫の山と化した。そして荒れ果てた敷地を背中に、スコールは静かにその場を立ち去った。

クレイヴ編

露の生えた悪魔アクロクレイヴは紛争が続く某国へ向かう戦闘用ヘリを追って、アラビア海上空を飛行していた。4人のアクロイヤーXの中、特に抜きん出た戦術性と戦闘能力を誇るクレイヴに、Dr.シルバーは厚い信頼を寄せていた。そして、シルバーはクレイヴに世界各地の戦闘地域へ向かうように指令を与えた。人間同士の醜い争い、Dr.シルバーはそれを最も嫌い、「人間

同士の争いは人間の手では解決できない。それを従えるのはアクロイヤーXだ」という考えから、クレイヴにアクロウィルス拡散による戦争集結を命じたのだ。

やがてクレイヴの目の前にターゲットとなる2機の戦闘用ヘリが姿を現した。ヘリには対空戦闘用のバルカン砲と爆撃用のランチャーミサイルが搭載されている。クレイヴは背中の「アクロウイング」を羽ばたかせ、飛行スピードをあげた。クレイヴの相棒である「アクロドラゴン」

が先にヘリを発見し、後方についているのが見える。

クレイヴの肉体には生まれつき不思議な妖力が宿っていた。それはDr.シルバーが発見した古代エジプトのピラミッドに眠るミイラから採取したウィルスをを用いてクレイヴを誕生させたことに由来する。生まれた時、クレイヴの肉体は暗い光沢を帯びた漆黒色であった。その後クレイヴはDr.シルバーの元で妖力鍛練の厳しい修行を行い、自分の妖力を自在に操れるまでに成長を遂げた。その時、クレイヴの身体は怪しく輝く黄金へと色を変えた。それはピラミッドに眠るツタンカーメンの呪いを支配した証であると考え言われている。そして、クレイヴは自分の腕の細胞を分離させ、飛竜「アクロドラゴン」を産み出した。まさしく「アクロドラゴン」はクレイヴの分身と言える。



クレイヴは「アクロドラゴン」に以心伝心でヘリの方につくように伝えた。突然現れた謎のドラゴンにヘリは飛行体勢を大きく乱す。すかさず、クレイヴが1機のヘリに追い付き、自分の尾を「テイルスピアー」に変え、フロントのウィンドウへとへばりつく。もう一方のヘリは何とか体勢を持ち直し、バルカン砲の照準を突然現れた謎の飛行生命体クレイヴへ定める。しかし、クレイヴがあまりにもう一方のヘリに接近しているため攻撃ができない。

クレイヴは「テイルスピアー」でフロントウィンドウを一気に貫いた。ヘリの内部気圧が変化しヘリが大きく傾くと、クレイヴは「アクロドラゴン」とともにヘリから離れ、掌をヘリに向けかざした。クレイヴの手は怪しい光に包まれ、ヘリに向かって波動を放った。波動をもろに受けたヘリはたちまち炎上し墜落する。そしてもう1機のヘリへと追突。2機の戦闘用ヘリは眼下の海へと葬られた。



ボルテック編

アクロボルテックは世界の資源物資が集積するマルセイユの工業港に姿を現した。港では世界各国から採掘された原油を積んだ大型のオイルタンカーが絶えず行き交う。Dr.シルバーは資源が集積するこの港を狙い、ボルテックに指令を出した。原因不明のタンカー事故を起こし、世界的なオイルショックを引き起こす計画だ。

このときボルテックは精神が恐ろしくハイになっていた。こうなると何かを破壊し尽くすまで狂気を鎮めることはできない。

二つの人格を持つボルテックのミクロ細胞は電気ウナギなどが保有する発電生物ウィルスとの融合によって発電細胞へと変化した。この発電ウィルスとの融合実験の際に身体の内オンバランスが崩れ、ボルテックは感情のコントロールができなくなった。その感情は攻撃的な「プラス」と憂鬱な「マイナス」に二極分化され、感情が「プラス」になると「怒り」や「憎しみ」といった精神エネルギーを体内の発電器官で強力な電気エネルギーに変換することができる。



Dr.シルバーはこのボルテックの生体目をつけ、ボルテック専用の特殊武器「ボルテックアーク」と「ボルトガン」を開発した。この二つの武器はボルテックの細胞発電エネルギーを強力な電流砲や電流バリアへと変換する。また、「ボルトガン」の先端部には、Dr.シルバーがボルテックの「プラス」「マイナス」に傾倒した感情の暴走を食い止めるために開発した感情抑制装置が埋め込まれている。この先端部を取り外し自分の頭部に装着すれば、ボルテックのもう一つ人格「アナザーボルテック」を呼び起こすことができる。

破壊に飢えたボルテックはじつくりと港を見回し、停泊する一隻のオイルタンカーに目を付けた。ボルテックは、自分の体内に流れる微弱電流を増強させ、右手に持つ「ボルトガン」にその電気エネルギーを充填させ、引き金を引いた。「ボルトガン」から強力な電流がほとばしる。たちまちタンカーは強力な電流がほくほく飲み込まれる。電流の衝撃がフレームを折り曲げ、外板がボロボロと崩れ落ちる。船底に大量の水が入り込んだタンカーは鈍い音をたてながら、海の中へと沈んでゆく。やがて海面にはタンクから流れ出た原油が浮き上

グランマスター VS オートマスター
レース対決編

果てしなく続く広大な荒野を疾走するマスターフォースのアラン。いつもならアクロイヤーを追い続ける彼も、この日はやはり目の前の追いつける相手が見つからない様子で迷っていた。彼は前方を走るある男を追っていた。その男とは、オートマスターライアンである。

数日前、ライアンはトレーニングの合間に突然ミニオンから姿を消した。もう何日も音信不通のまま。そこでアランはDr.バーンズからライアンを直接引き戻すように頼まれた。自由奔放なライアンのことだ。きつと退屈なトレーニングに嫌気がさしたに違いない。これからアクロイヤーとの闘いは、より一層厳しくなるというのに。

前方を猛スピードで走るライアンはさすがに速い。アランはライアンに追いつくのがやっとだ。直線走行スピードでは、この「グランウオール」もオートマスターの「ソニックウオール」にはかなわない。もはやライアンを見失おうとした時、前方に大きな森が見えてきた。ライアンは一気にアランを引き離し、吸い込まれるように森の中へと消えていった。アランはチャンスを確認した。あの森の中の湿地帯ならライアンの「ソニックウオール」も足を取られてスピードが大きく落ちる。

のサーモスコープシステムを起動させた。するとすぐさま巨木の根の影に体温反応を確認した。ライアンはそこに隠れている。

「ついに追いつめたぞ。観念するんだな」

ゆつくりと根の影に忍び寄るアラン。そのとき、モーターの爆音と共にライアンが根の影から飛び出した。アランの傍らを猛スピードで駆け抜けてゆく。どうやら根の影で、じつとこの湿地帯の走路を見極めていたらしい。

「クソ」

アランは舌打ちまじりに逃げるライアンを再び追いかける。

雑草や倒木の隙間を縫って、深い森を疾走する二人。互いのスピードはほぼ互角。その時、前方を逃げるライアンは後ろを振り返り、アランから煙幕を噴出した。アランは黒い煙に飲み込まれてゆく。またもライアンを見失い距離を離されるアラン。途方に暮れていると、幽かにアランを呼ぶライアンの声が聞こえた。声のする方へと進むアラン。すると、うっそうと茂っている草木がなくなり、突然境界が開けた。

そこは底なし沼だった。ライアンは勢い余ってこの底なし沼に足を取られたらしく、下半身を底なし沼に飲み込まれている。身動きができない状態だ。呆れ返るアランはニヤリと笑いながら手を差し伸べ、もがき苦しむライアンを底なし沼から引き上げた。

「さあ帰るぞ。他の二人と特別メニューのトレーニングが待っている。しかし、お前も身勝手なやつだ」

「……俺はこの数日間、世界各地のアクロイヤー感染地域を渡り歩いた。何処も酷い惨状だ。その光景を見て、俺はのうのとトレーニングで格闘してこつをやっていることが馬鹿らしくなった。俺は外に出て戦うと誓ったんだ」

ライアンの意外な言葉に、アランはしばらく間をおいて答えた。

「……しかし、お前一人でアクロイヤーを全て倒せるのか？お前一人で人類を救えるのか？」

「……」

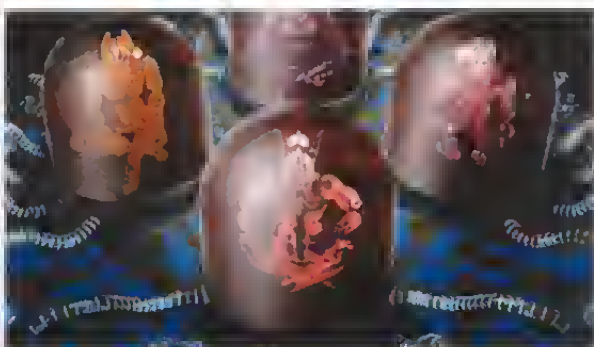
アランがそう言うと、泥だらけのライアンは無言のままうつむき、アランの後をついて行った。

サイバーパンク STORIES

ミュータントの恐怖編

蘇った4体のウィルスミュータント「アクロイヤ」は創造主Dr.キングの司令により世界各国の都市破壊のため世界に散らばっていた。

中国A地区F市。近代化の波を受けて急成長を遂げた小さな都市は、今や壊滅的な状態に陥っていた。ウィルスの蔓延。さらに大地震による民家やビルの倒壊。もはや廃虚と化した街に潜む小さな生命体。それがアクロイヤのリーダー「スコール」だ。スコールは第二の怪腕スコルボーンに力がみなぎらせ、鋭いその爪を地面に突き刺す。大きな地震と共に大地が引き裂かれ、破壊されたビルの瓦礫の山が崩れ落ち、ブラジルG地区、雄大な自然に囲まれたジャングルでも異変は起きていた。したたり



MICRO PICK UP

これらのストーリーは企画書でのみ見ることができたもの。個性もあつたかもしれない。

落ちる青い液体。その周辺一帯の草木は瞬く間に萎れ、水はみるみる深んできく。蛇の尾のような頭をもつ怪人バイオームは、自らが保つる毒液でジャングルの自然を破壊してゆく。

一方、高層ビルが立ち並び、世界の経済を一手に担うアメリカN州の巨大都市では、電力の供給バランスの異常や電車の制御不能、情報ネットワークのシステムダウンなどのトラブルが続く。電脳怪人ボルテックが放つ放電ビームと強力な電磁波の仕業である。見えない攻撃に不術もなく、巨大都市の機能は完全に停止した。同じ頃、中東へ向かうアメリカの戦闘機が次々と謎の墜落事故が勃発。事故を引き起こしたのは真の生えた悪魔クレイヴ。マッハで移動する戦闘機に軽々と追いつき、機内へ侵入。搭載されたミサイルを内部爆発させ、戦闘機を次々と海へ葬ってゆく。あらゆる破壊行為を遂げ、アクロイヤ4人は某国の山岳地帯にある古びたラボラトリーへと舞い戻る。

彼らを迎え入るのは分厚い抗ウィルススーツに身を包んだ1人の男。Dr.キングである。(顔は伺い知れない)任務を終えたアクロイヤは研究所の一室にある4箇のカプセルの中に身を沈める。この生命維持装置がなければアクロイヤは生き続けることはできない。Dr.キングは無気味な笑い声をこし、カプセルの中で眠る4人の小さな怪人を見つめていた。

ボルテックVSクレイヴ編

東京。高層ビルが立ち並び夜の再開発地区。鮮やかに光るビルの照明や街のネオンが火花を散らしながら次々と消えてゆく。そこではアクロイヤの電脳怪人ボルテックが強力な周波数を発しながら、都市部の送電システムを次々と破壊していた。再開発地区はもはやボルテックのウィルスによって

犯され、人間が立ち去った空虚なゴーストタウンと化していた。ボルテックは人間の作り上げたビルや情報ネットワークの壊滅をただ楽しめながらマスターフォースが現れるのを待っていた。

「人間が作ったものなんて、所詮こんなものなのね。さあ出てきなさいマスターフォース!」ボルテックは享楽しながら、次々とビルを破壊していくと突然目の前を猛スピードで何が目の前をかすめる。驚くボルテック。見上げると小さなドラゴンが牙を向けている。アクロドラゴンだ。振り返るとそこにはアクロイヤのクレイヴが静かに立ってボルテックを見つめている。

「どうしたクレイヴ?」クレイヴは静かに口を開く。「この街はもはや壊滅状態だ。ここに留まって無駄な力を使う必要はない。」ボルテックはやさしくクレイヴに刃向かう。「こうやって街を破壊すれば、マスターフォースは必ずここに現れるじゃない?」「お前はまた自分の力を過信している。無駄に酷使した肉体でマスターフォースと互角に戦えるはずがない。いい加減にしろ。さあ、戻るぞ。」冷静な口調で否定するクレイヴの態度に、ボルテックの頭の中で何が崩れ、感情が逆転する。

「言わせておけば!」キレたボルテックが、突然クレイヴに向かつて、強力なアクロスバークを放つ。ふいをつかれたクレイヴはボルテックの攻撃を受け、身体中に強力な電流が流れる。膝をつくクレイヴ。「この俺がマスターフォースとときに破れるはずがねえだろ、バカ!」感情の崩れたボルテックが、クレイヴに向かって一変した口調で罵詔雑言を浴びせる。クレイヴはうつむきながらつぶやく。「仕方がない...」

表に発表された以外にも、ミクロマンのストーリーは存在する。企画段階で未発表となった、アクロイヤXとミクロマンのサイドストーリーを完全掲載する。

素早く傷ついた身体を起こし、ボルテックの向かって両手を突き出すクレイヴ。次の瞬間の両手から放たれる強力な波動がボルテックの身体を吹き飛ばし、背後の壁に叩き付ける。あまりの強力な波動にうろたえるボルテック。起き上がって、反撃しようとするが身体は不思議なオーラによって支配され、指の一本も動かすことはできない。すかさずクレイヴは目を赤く光らせ、ボルテックを睨みつける。身動きがとれないボルテックはクレイヴに向かって必死にもがき苦しむが、その異様な眼光によって、静かに意識を失う。

「我々の身体は、まだまだ不完全だ。完全な肉体を手に入れるにはマスターフォースを倒し、その遺伝子を手に入れなければならない。油断はできない。」クレイヴは静かにつぶやきながら、眠るボルテックを抱え、アクロドラゴンとともに暗闇の空へと飛び去り、壊滅したビル群を後にする。

トレーニング編

世界ウィルス研究機関WVROの研究室の一室。多くの科学者たちが強化クリアガラスで4面を囲まれたコンテナの中を覗き込み、熱心に意見を交わしている。コンテナの中にはマスターフォースたちが激しく動き回っている。

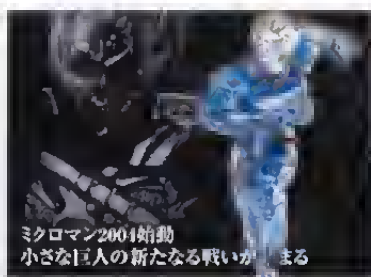
Dr.ジャックは、勢力を拡大しつつあるアクロイヤとこの間に備え、マスターフォースのトレーニングとミクロ細胞の研究のために、あらゆるトレーニング実験が行えるコンテナ型ジムを完成させた。この中で彼らはアーチャーを一切装備しない生身の身体での訓練を行う。マスターフォースの純粋な身体運動能力の計測と細胞組織の研究を行うためだ。トレーニングも終盤。科学者の1人がコンテナの操作パネルを押すと、コンテナの中にはマスターフォースと同じスケールのトレーニングロボットが4体現れた。マスターフォースたちは身構えた。プザー音鳴り響き、トレーニングロボットはマスターフォースに襲いかかる。マスターフォースの身体能力は人間を遙かに凌ぐ。彼らはその肉体をこれまでの敵しいトレーニングで鍛え上げ、それぞれ独自の格闘スタイルを完成させていた。スカイマスターは空手スタイル。トレーニングロボットの正確な高速パンチを見切り、身を交わす。すぐさま背後に回り込んで、回し蹴りと正拳突きで動作不能に陥れる。ランダムマスターはレスリングスタイル。一瞬の隙をついて、華麗なドロップキックをトレーニングロボットにくらわす。倒れたところに四の字で、サンリ固めの関節技をくり出し、最後はジャイアントスイングでみごとKOを決める。ダイブマスターは柔術スタイル。襲いかかるトレーニングロボットのパンチを受け流し、小手先を取り、小手投げをくり出す。怯まず立ち向かうトレーニングロボット。瞬時に相手の気の流れを読み、一本背負いで決着をつける。オートマスターはカンフースタイル。トレーニングロボットのパンチとキックを正確に読で撥ねのけ、足払いで倒す。流れるような正拳とどび蹴りの連続技で一気に相手を決める。トレーニング終了のプザー音が鳴り響き、トレーニング終了。着実に成長を遂げる4人を見つめるDr.ジャックは満足な顔を浮かべるが、その瞬間警報音が鳴り響く。アクロイヤ出現の知らせだ。マスターフォース4人はやれやれといった感じで出動準備へ向かう...

OFFICIAL SITE

マイクロマンオフィシャルサイト

新生マイクロマンワールドを語るうえで欠かせないのが、マイクロマンオフィシャルサイトだ。新製品紹介やキャラクター解説、またはサイドストーリーにいたるまで、ファンを楽ませてくれた。2004年度版のコンテンツの一部を紹介しよう。

初代TOP画像。マイクロマンとアクロイヤーXの対立がわかりやすい構図で描かれている。



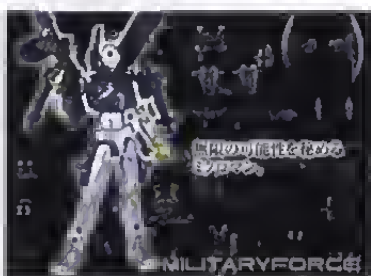
マイクロマン2004始動
小さな巨人的な新たな戦いが まる

パイオアシンスシリーズ発売に合わせて更新された3代目。中身もパイオマンの解説に力が入っていた。



そのマイクロマンは機械の力を持つ。

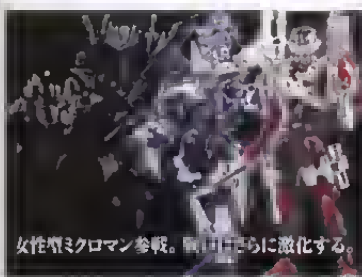
5代目TOP。ミリタリーフォースではあるが、大意としてはマイクロマンワールド全体を表現したものだ。



無限の可能性を拓ける
マイクロマン

MILITARY FORCE

2代目TOP。女性キャラの発売に合わせたもの。クールなマイクロマンが初代から発展されている。



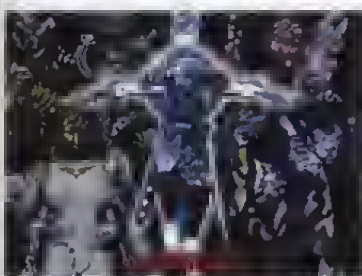
女性型マイクロマン参戦。戦いにさらに激化する。

4代目TOP。ミリタリーフォースの発売にリンクしたもので、線画着彩画像はこのバージョンのみ。

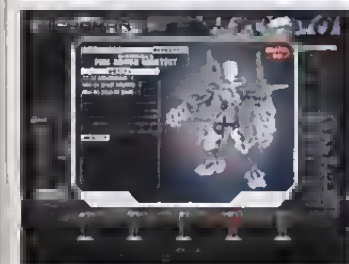


クローンマイクロマンは、

6代目TOP。2004年の最終キャラクター、アクロイヤーX2が異様なまでの迫力で表現されている。



カスタマイズラボ



マイクロマンのプレイバリューのひとつである『組み替え遊び』の楽しさを前面に押し出したコーナー。3ミリジョイントはか各種ジョイントで巧みにカスタマイズされたキャラクターたちがディスプレイを飾った。ちなみにこの4点はタカラサイドオススメのもので、アイデア・プロポーションとともにバランスの取れたカスタマイズキャラクターであると言える。

マイクロマンのオフィシャルサイトは、2004年3月からスタート。マイクロマンワールドを展開する唯一のネットコンテンツとして話題を集めた。TOP画像や、メニユーボタン代わりのカプセルビジュアルなど、FLASHを多用した作りで、並々ならぬ意欲を感じさせるものとなっていた。キャラクター紹介のページではマイクロマンたちの装備前と装備後を掲載、装備にカーソルを合わせるとリング状の照準とガイダンスが表示されたり、アクロイヤーサイドストーリーでは文字のブラックアウトが効果的に演出されたりと、文字情報だけでなく、ビジュアルイメージの中核を担っていたことも付け加えておく。中期から始まったカスタマイズラボも、趣向を凝らした作品が続出、ユーザーに話題を提供した。

現在ではサイトを一新、2005の新たなマイクロマンワールド拡張に向けてこれからはパワーアップしていくことと期待される。

PROMOTION

販売促進アイテム

マイクロマンという、大きなポテンシャルを秘めながらもメディアに頼らないコンテンツには、効果的なプロモーションが不可欠である。2004〜2005にかけての、おもな販売促進アイテムとその企画案を紹介しよう。

イメージボード

ホビー系イベントなどで活躍した、ハヤテとスコールモチーフのもの。現在でも店頭で見ることが出来る。



リーフレット

商品に同梱されているミニブック。過去からマイクロマンにおいては、このリーフレットは世界観やストーリーを知るサブテキストとして非常に重要な役割を果たしてきたが、新生マイクロマンワールドにおいてもその魅力は色あせることはない。情報やときにはサブストーリーがたっぷり凝縮されていて、欠かすことのできない存在である。

ディスプレイBOX



ディスプレイBOXのデザイン検討案。実際のものとは、内部にアクリルキューブがあるかないかの差程度で、ほとんどこのままのものが店頭で置かれている。店頭で見てグッとくるオーラが充満した。シンプルながらも優れた逸品。

ディスプレイスタンド



マスターフォース企画時の店頭用ディスプレイスタンド。同じ絵柄でマイクロマン4色、アクロイヤー4色が存在する。結局採用はされなかったが、ホビー誌などでこれをバックに使用した写真も見られた。

新生マイクロマンでは、ユーザーのニーズにかなった展開方法で最大限の効果を上げるよう、さまざまな販売促進戦略が行われた。売場で浮動票のユーザーにアピールするためのディスプレイ案や、商品を買ったユーザーに、さらなるマイクロマンワールドを伝えるためのリーフレットなど、マイクロマンの楽しさを伝えようとする姿勢には、一貫してただならぬ情熱が感じられるものばかりだ。変わったところでは、バイオマシニングキャンペーンのマテリアルレディフレッシュ全員プレゼントがある。店頭の薬書が市販の薬書に、パッケージから切り取ったマークを4種貼って送ると、スペシャルカラーのマテリアルレディが当たるというもの。バイオマシニングシリーズを集めるとさらに楽しいプレイバリューがある、ということを知ってもらうためのキャンペーンであった。今後とも思いも寄らないプロモーションがあることを期待しよう。それはマイクロマンが成長し続ける証だ。

ADVERTISEMENT

マイクロマン雑誌広告

マイクロマンの世界観を伝えるメディアは、オフィシャルサイトやリーフレットだけではなく、ホビー誌ほか数誌にわたって掲載された雑誌広告も、重要なメディアであると言える。マイクロマン2004の歴代広告の一部を紹介しよう。



着ぐるみマイクロマン広告

ゴジラの皮膚が燃焼飛散して、なかからマイクロマンが顔を覗かせる、というビジュアルイメージの広告。



バイオマシン広告

マシンフォースのタンゴマークを曼陀羅風にあしらった地紋で、クール&オリエンタルテイストのデザインがされたイメージ広告。ちなみにこれはサムネールで、下段にバイオマシンキャンペーンが掲載されたものが正式版。

バイオマシン未使用広告

バイオマシンの広告は、通常の広告がそうであるように、何通りもの候補が提出された。これはそのなかのひとつ。採用版より落ち着いたイメージである。



ミリタリーフォース広告

大量の武器を前に、ミリタリーマイクロマンとミリタリーアクロイヤーが対峙するというイメージの構成。



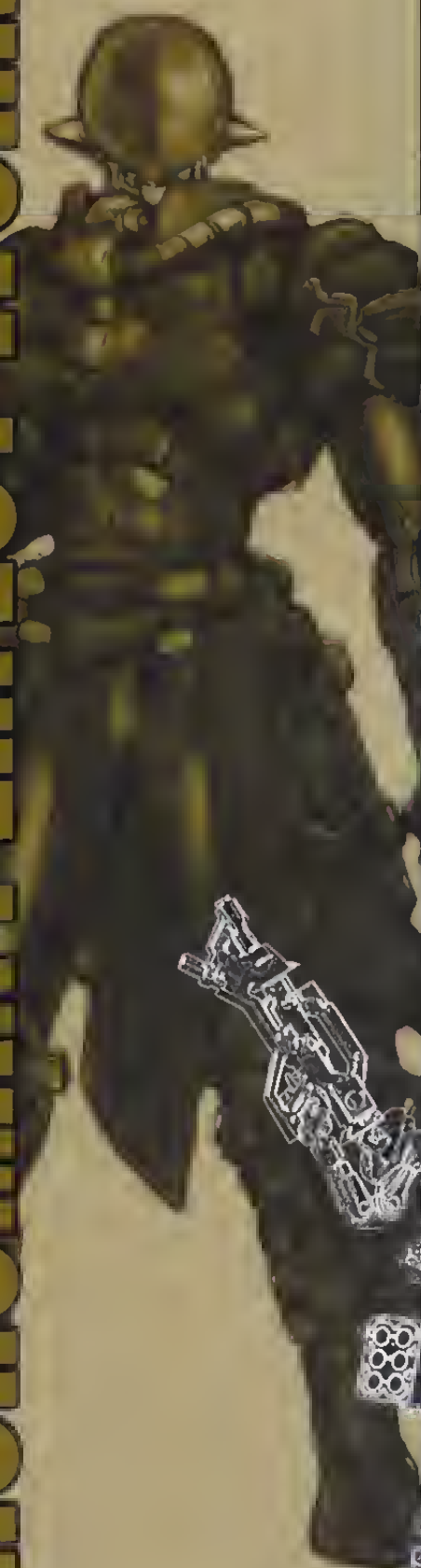
マイクロマン広告

ファッション誌に掲載された、ブランドのイメージ広告。『真剣にマイクロマンで戦おう』という意味である。



特定の映像メディアに頼らないマイクロマンでは、広告も積極的に製作されている。ビジュアルプロモーションとして考えれば絶好の機会だからだ。紹介できるのはこの五種だが、これに加えてマイクロレディ&アクロレディの広告、そしてマグネフォースの広告が存在する。またこの五種だけでも、掲載される雑誌によってリサイズが行われるので、微妙なバリエーションが存在する。内容的には、商品内容を簡潔に伝えながらも、あくまでメインはイメージ戦略であることが見てうかがえるだろう。これによってホビーとしてだけでなく、一種の雰囲気を持ったブランドイメージを立てていく方向性だ。

ちなみに広告のいくつかは、印刷媒体に合わせて若干画像の彩度を調整してある。これは印刷だと実際の商品より彩度が高く見えすぎてしまうことに対する対策である。広告にもマイクロマンのイメージが凝縮されているので、マイクロマンワールドの一員としてとらえてほしい。



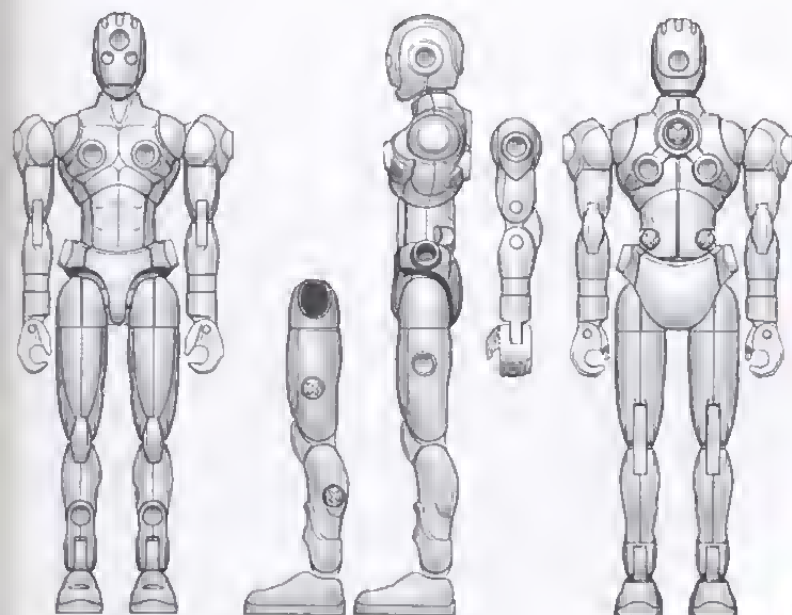
CHAPTER 6 THE NEW WORLD

マイクロマンワールド増強

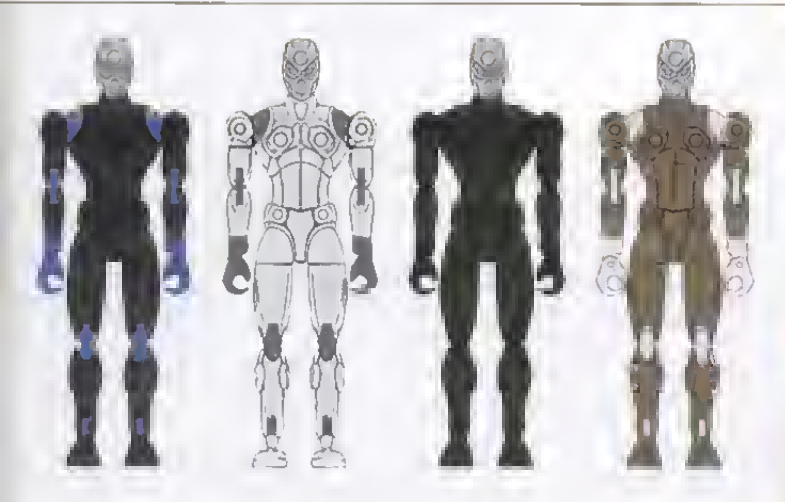
さらなる新素体・そして基本フォーマットからの発展。
マイクロマン2004は、新境地を目指すべく段々と変貌していく。
2004シリーズ後半のラインナップから全商品リストなども含めて、
強固にパワーアップするマイクロマンワールドをご覧いただきたい。



ミクロマンフォー



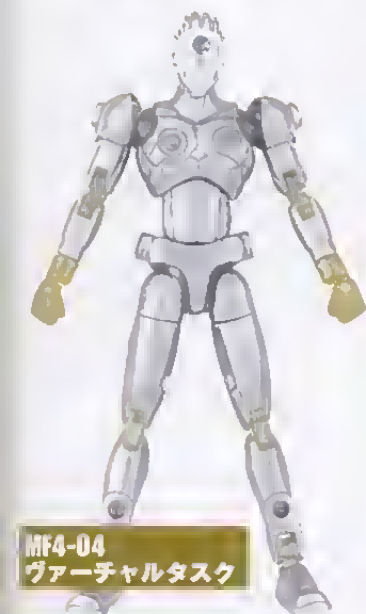
MF4-01
スペースレスキュー



MF4-02
テクノウェーブ

2004年12月発売 定価:840円(税込)

ミクロマン2004ワールドにおける一般兵キャラクター。ミクロマン側に4種、アクロイヤー側に4種、計8種のカラーバリエーションが存在する。素体は顔に4個、肩に2個、胸部・背部に計4個、腰部に2個、大腿部に2個、すねに2個、足首に2個の3ミリジョイントが追加された新素体。4タイプ×2、8種の装備パーツセットのうち、いずれか1種が同梱されており、3ミリジョイントを介して、好みに全身に装備することが可能。敵味方ともに規格は一緒なので、装備をシャッフルして遊ぶことも可能。



MF4-04
ヴァーチャルタスク



MF4-03
ラブラネット

ミリタリーフォースの武器

各個体に付属している武器は、それぞれ2枚のランナーに収まってワンセットとなっている。セットの種類は4種だが、カラーバリエーションがガンメタル、ブラックとあり、計8通りのバリエーションが存在する。

M-1



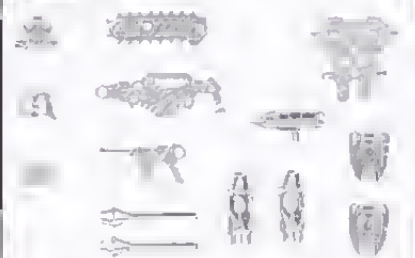
M-2



A-1



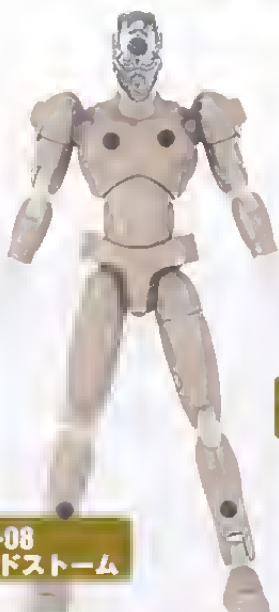
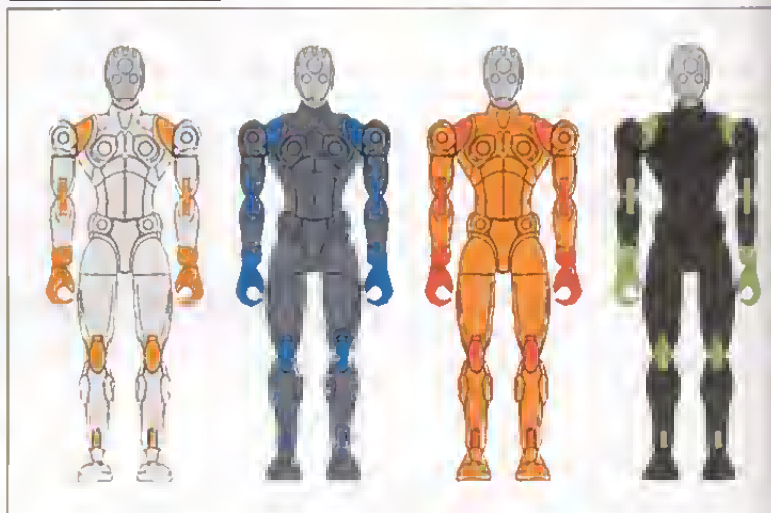
A-2



MF4-05
ナイトリーコン

MF4-06
ステルスカモ

COLORING IMAGE



MF4-08
サンドストーム



MF4-07
フォレストハイド

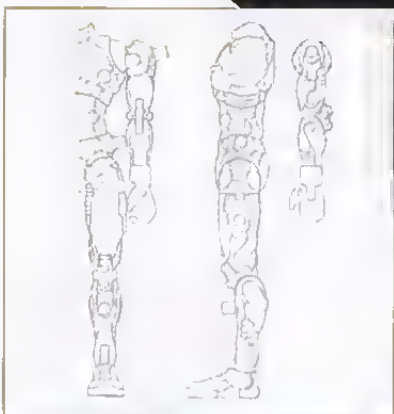
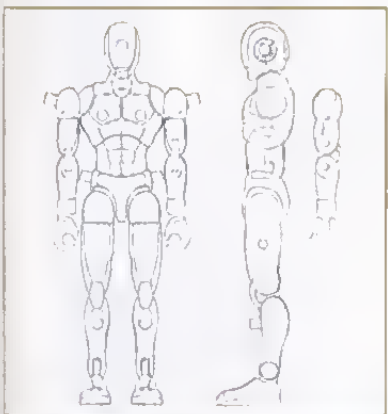
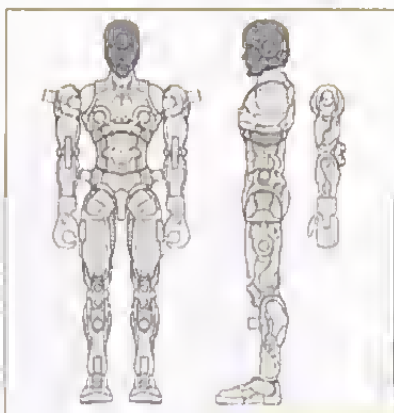
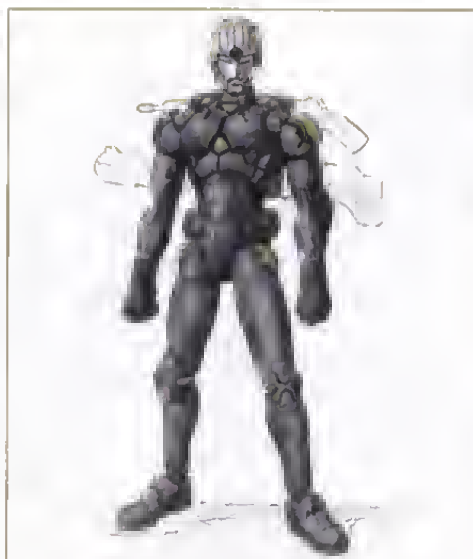
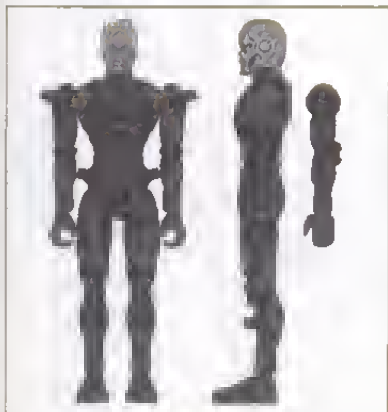
ミリタリーフォース体系は拡張性の高い構造でありながら独特のデザインラインをしているため、一見ミリタリーフォース専用のように見えるが、マイクロアクションシリーズのパトマンサムライアーマーや、6月末発表の新キャラクターなどで積極的に使われ始めている。この体系のさらなる真価が発揮されようとしているのだ。

ミタリーフォースデザイン資料

ミリタリーフォースはマイクロ世界の一一般兵でありながら、世界観を知らなくても遊べるオープンさも考慮されたため、その検討デザイン案はおびただしい数にのぼる。スペースの許す限り、その画稿を紹介していこう。

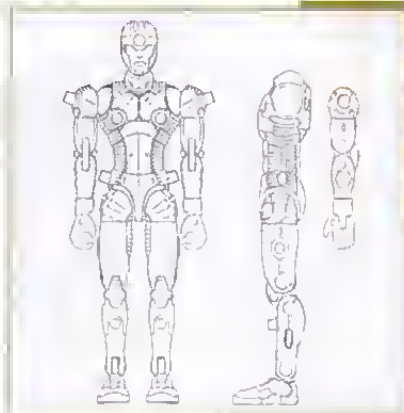
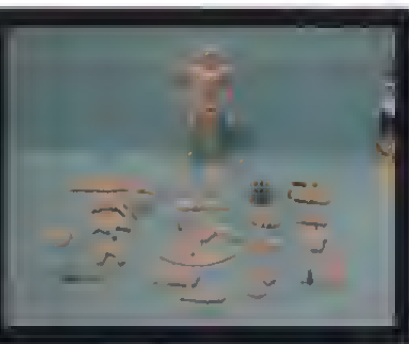
BODY

マシンフォースとはまた違ったベクトルの、メカニカルなマイクロマンのボディを目指してアプローチされたデザインの数々。まさにハードSFテイストであると言える。



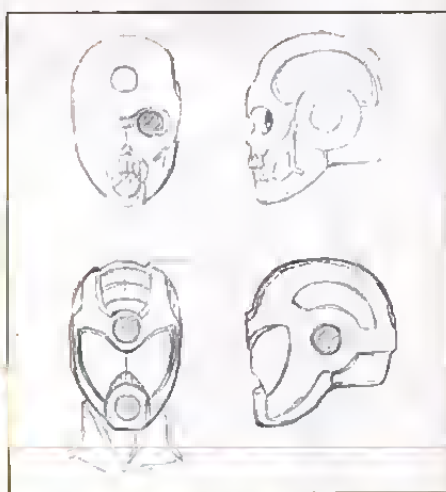
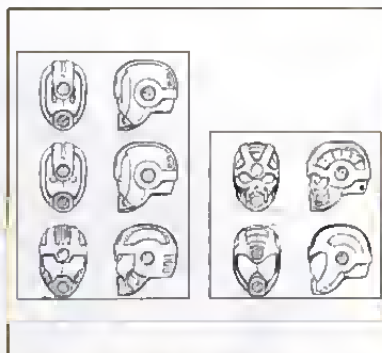
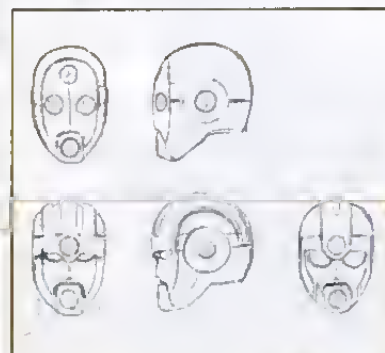
DEVELOPER'S COMMENT

お客様の意見、リクエストより上がっていた「シンプルで安価なマイクロマン」「武器がいっぱい入っているセット」「新規の演習型素体」「一般兵」などの商品化要望とこちらの意図する「ライトユーザー層への訴求」などをテーマにマイクロマンの遊び要素を入れて結実させました。特にボディ、表情など幾度も社内検討、修正を重ねており、色々と起こしていただきました。武器アイデアも無数にストックしており、商品化になっていない開発げたものも存在します。



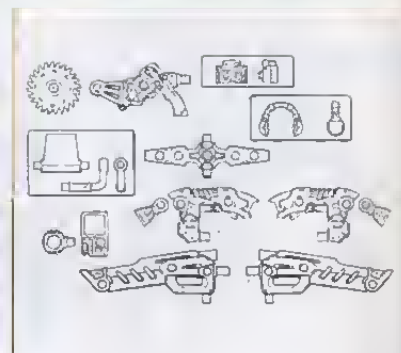
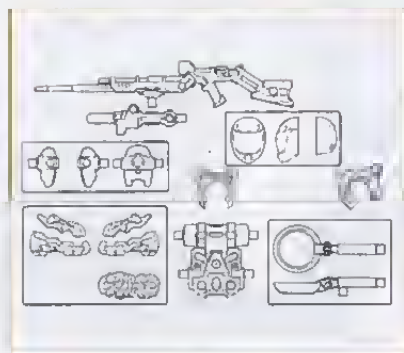
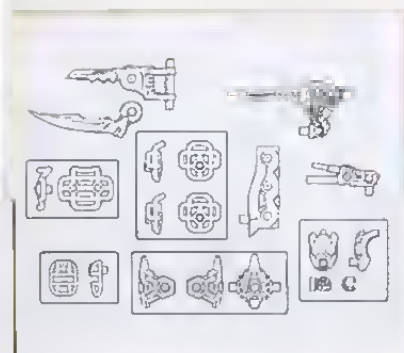
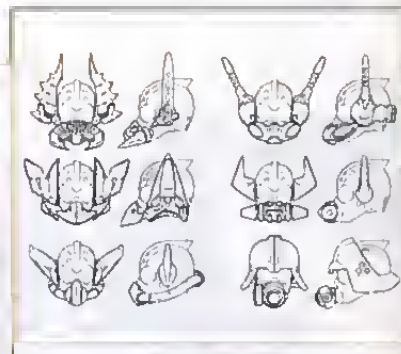
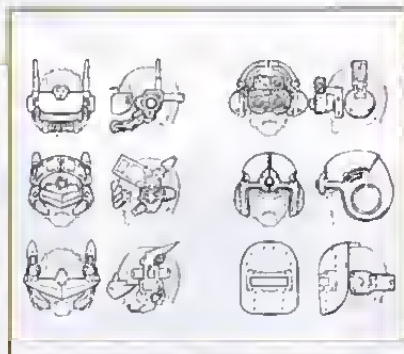
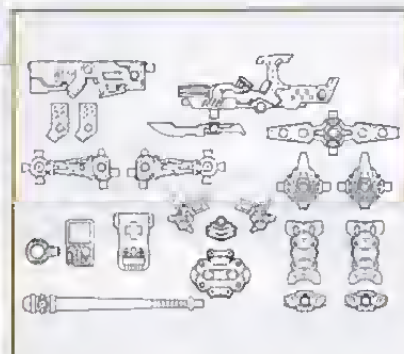
HEAD

ヘッドパーツも、格好良さと親しみやすいニュートラルさのせめぎ合い、あるいは両立を目指して、ギリギリまで検討された形跡が見られる。なお、頭部の前後左右4カ所に3ミリジョイントがある仕様は、すでにこの段階から決まっていたようである。とにかく量が凄い。



WEAPON

誌面の都合上ここまでしか紹介できないが、装備の数も尋常ではない量が検討されている。特にフェイスガードパーツは、様々なキャラクターイメージを素体に付加できるよう、ありとあらゆるアプローチがなされている。



着ぐるみマイクロマン



初代ゴジラ+
マイクロマンケン



ゴジラ®
(ファイナルウォーズバージョン)
+マイクロマンビリー

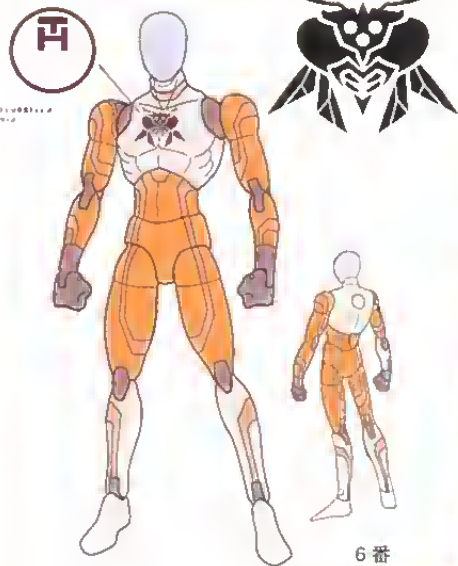


2004年12月発売 定価：1,575円(税込)

マイクロマンに怪獣の着ぐるみを着せてしまおうという、まったく新機軸のシリーズ。人気怪獣から6点がラインナップされた。このシリーズの特色は、その構造アイデアもさることながら、スーツアクター役の素体が、顔が銀メッキの、まことにことなきマイクロマンであった点だろう。戦闘員ではないものの、マイクロマンワールドの住人として公式CGストーリーにも登場しているため、本書でも掲載することとした。おのおののマイクロマンは無装備でありながら、本編のマイクロマンにも負けない強烈な個性を放っている。

ゴジラ®
(三大巨獣地球最大の決戦バージョン)
+マイクロマンハロルド

2005年2月発売
定価：3,150円(税込)
◆キングギドラとのセット販売



6番



DESIGN WORKS

ウォルター、ケン、ヴィクトルのフェイスパーツデザイン案。単なる顔のイラストにとどまらず、顔のどこに分割線を設けて顔のどこでエッジを立てるかなどが細かく指定されている。



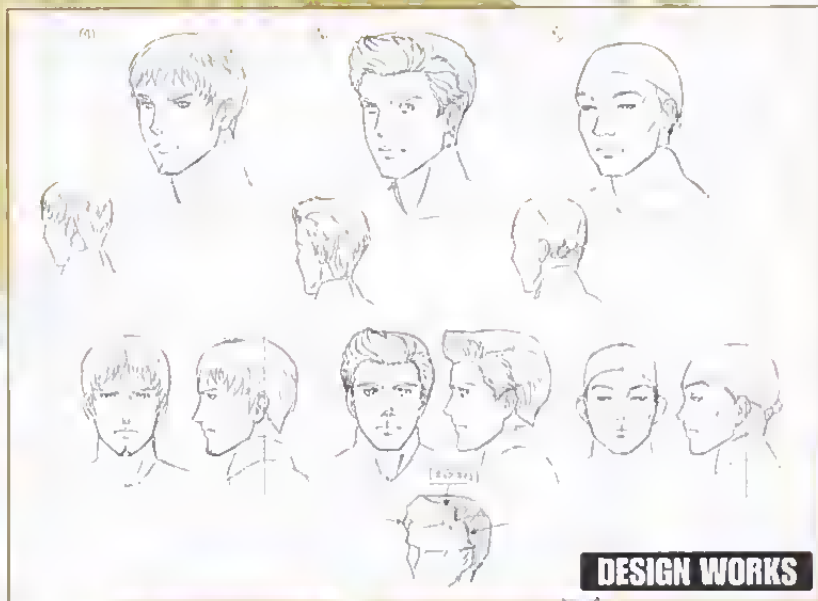
キングギドラTM +
マイクロマンヴィクトル



1 番 (B)



ジェット・ジャガーTM +
マイクロマンウォルター



DESIGN WORKS

キム、ビリー、ハロルドのデザイン検討案。ストリート系の若者と、昔ながらのスーツアクターが共存しているビジュアルイメージが楽しい。

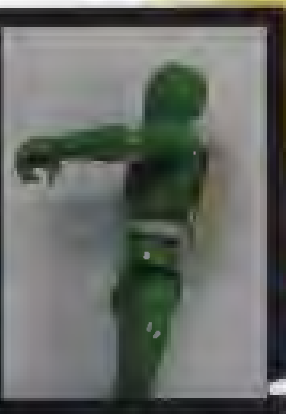
メガロTM +
マイクロマンキム



2005年2月発売
定価: 3,150円 (税込)
*ジェット・ジャガーとのセット販売

DEVELOPER'S COMMENT

マイクロマンに怪獣の着ぐるみを着せる……という企画のために起こしたマイクロマンです。当初マテリアルフォース的なものでも良いかな……という考えもありましたが、ここはひととスーツアクター要素としてのマイクロマンを作ってしまうと。設定は楽しんでつけさせていただきます。



COLORING IMAGE



アクロファントムの初期イメージスケッチ。この時点で構想はかなり固まっていたのがわかる。アクロメイルに部分着色されているところが興味深い。



OFFICIAL PHOTO

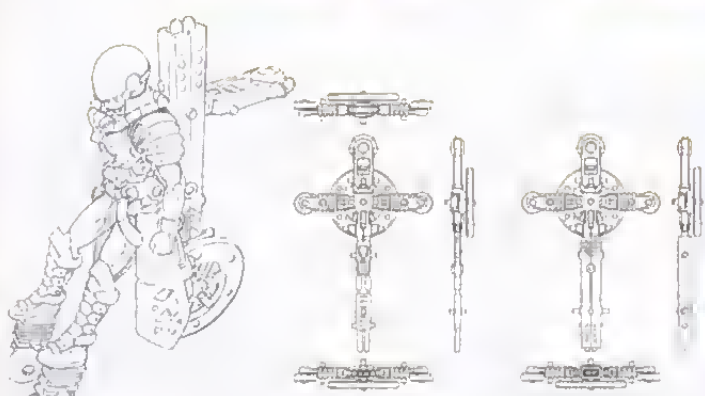


AX2-11 アクロファントム

MICRO PICK UP

ファントムのボディカラーはダークグレー一色で、全身同じ処理に見えるが、実は顔部の文字風マークと背中の「DEATH」だけ、同色のタンポ印刷。精密さを出すために、各部分で処理を使い分けているというわけだ。

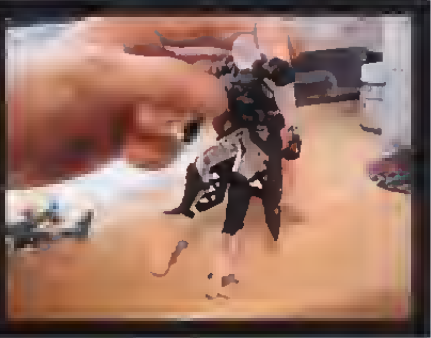
DESIGN WORKS



デスグレイヴのデザイン案。昭和ミクロマンにおける、アクロイヤーがビークルに組み替え変形する「アクロカー」に対するリスペクトと言えるものになっている。

DEVELOPER'S COMMENT

物語途中から出てくるダークサイドヒーロー的なイメージをお願いしました。コードネームは「アクロバゴース」でした。当初黒っぽい体色を考えていましたが、透明ボディをベースにする方向に路線変え、その段階で「ファントム」という形になりました。メッキの色は銅色の試行錯誤段階で偶然出来上がった微妙な色をそのまま採用しました。



2005年1月発売 定価:1,365円(税込)

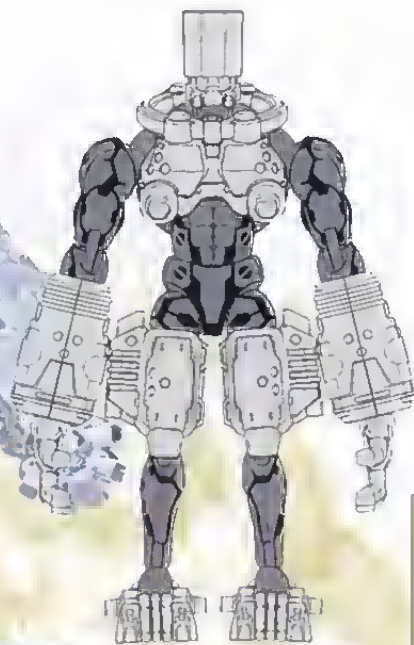
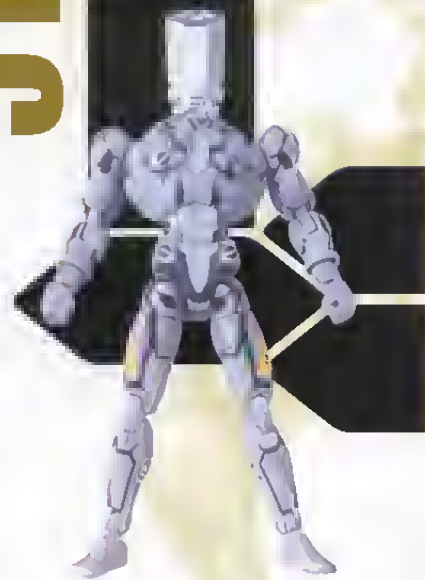
アクロイヤーXから10ヶ月ぶりに登場したニューアクロイヤーチームのリーダー。悪魔の洗礼を受け、この世の全ての罪を背負うために生まれた完全体アクロイヤー。その危険さ故、行動を制御する十字架型の武器と鎧をアクロクレイヴから与えられた(基本設定より)。素体は手首を除いて完全クリア。セパレート構造で軟質樹脂製のアクロメイルを装着することが出来る。背中に背負ったデスグレイヴは胴体部分を左右に展開可能。ファントムと組み替え変形させることで戦闘用移動形態ファントムギアに変化する。

OFFICIAL
PHOTO

COLORING IMAGE

AX2-12 アクロメタルグ
リッパ

クアントの撮影では、メダルグが五指を開いている写真はまったく撮っていない。親指、人差し指、中指だけを立てるといった通りの表情がつけやすい、という判断。



メダルグのイメージスケッチ。各ホビー誌にシルエットが公開されたのもこのバージョンである。異様なまでに巨大なアトミッククラブや、胸部から背中に回り込む動力パイプが印象的。



DESIGN WORKS

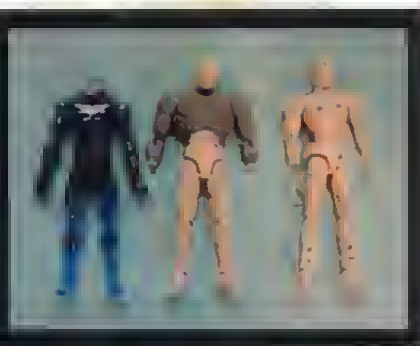
2005年1月発売 定価:1,365円(税込)

全身のデザイナーと、マッチョ素体の機構イメージスケッチ。この時点では4本指で、内側の二指が一体パーツとして考えられている。

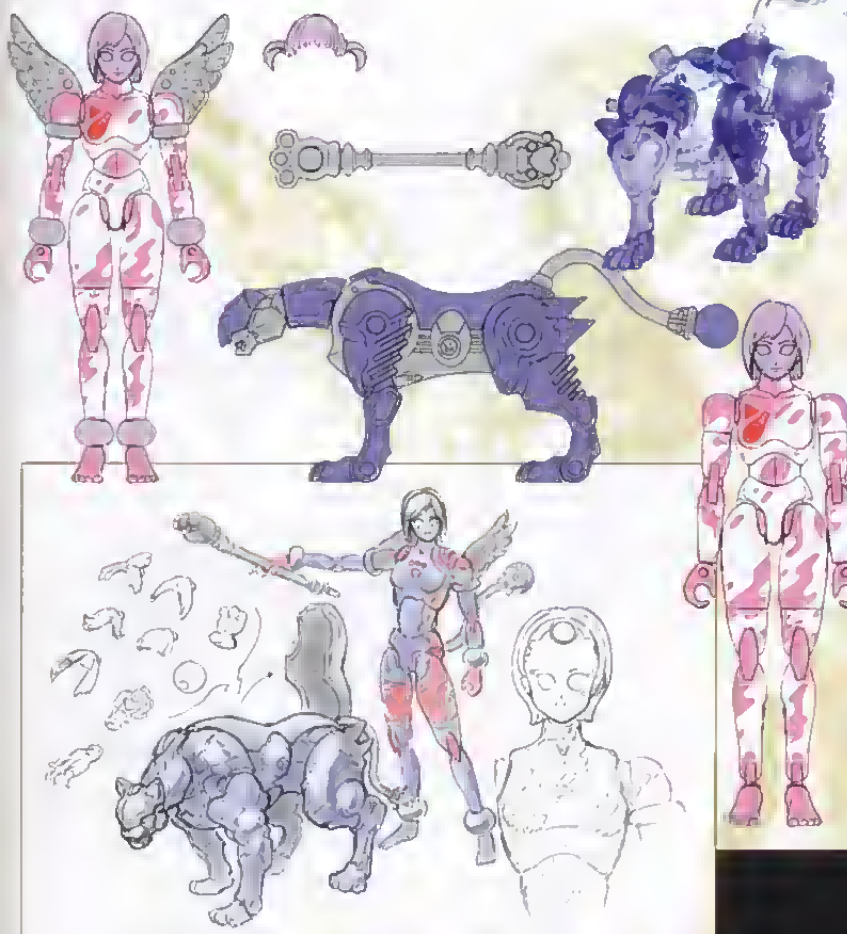
上半身の筋肉を異常発達させた肉弾型完全体アクロイヤー。対マシンフォース用に開発されたギガテクトにより、さらに強大な防御力と腕力を手に入れた。エネルギー源の鉄を喰らって消化してしまう消化器官を持っている(基本設定より)。胸部から上に、新規開発のマッチョ素体が使われたアクロイヤー。腕部アトミッククラブと大腿部のアーマーにピス止めが採用されているのが印象的。アトミッククラブの五指は一本一本が可動。メダルブースターはボールジョイント固定で自在に動く。

DEVELOPER'S COMMENT

素体にマッチョ要素を取り入れた異形のアクロイヤー、ということで進行していました。デザインを担当してくれた藤原さんのイメージは「+身長=ゴリラ体型要素」だったと思います。完成デザインを見て「カッコイイ!」と思いました。ポリウレタンの均一化をとるために下駄は後から付け加してもらいました。



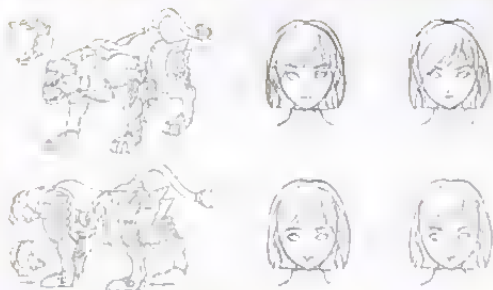
COLORING IMAGE



エルザのイメージスケッチ。企画当初は前髪を複数のタイプに換装できるプランもあったようだ。顔のジョイント周りにあるモールドが、人ならざる者を感じさせて面白い。

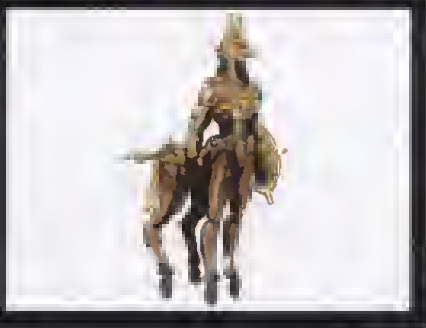
DESIGN WORKS

左はアクロバンサーの決定稿。アゴの下をよく見ると3ミリ径がある。右はエルザのフェイスパーツ4案。微妙なニュアンスの違いが確認できる。ちなみに初期段階では「コギル風」にという構想があったために若干小悪魔系。



DEVELOPER'S COMMENT

右イラストにもあるように「X2」では「新ボディ要素」を取り入れた異形の怪物路線を模索したこともあり、不採用となった「アクロビアンヌ」は動物との融合型です。紆余曲折の末「エルザ」に路線を変更しましたが、バンサーにその名残が残っています。



OFFICIAL PHOTO

AL-21 アクロエルザ



2005年1月発売 定価:1,365円(税込)

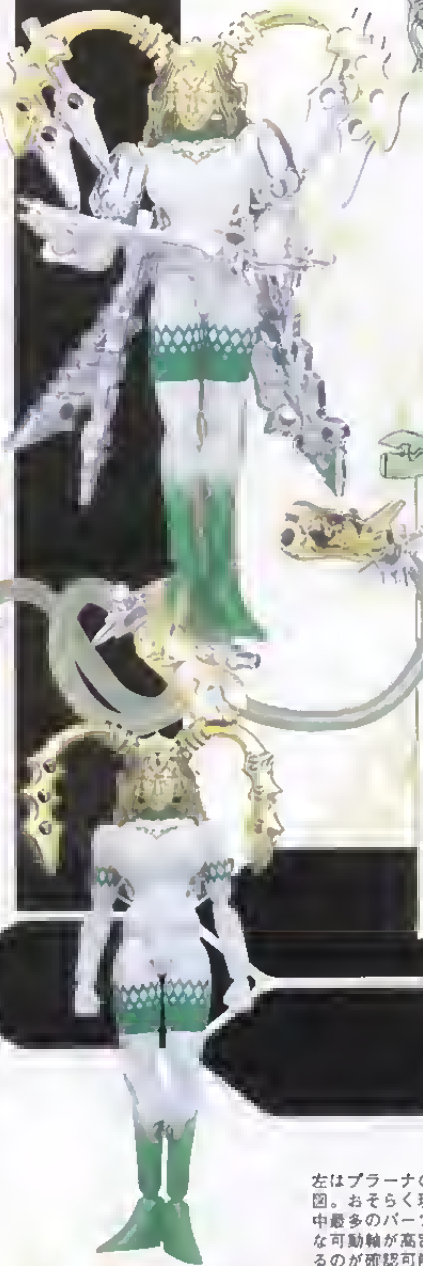
新生アクロイヤーチームの一人。ミクロマンに限りなく近いコンセプトモデルとして生命を与えられた完全体アクロイヤー。少女のように無邪気で攻撃性も無いが、恐ろしいほどの強運を持つ。彼女自体は非力だが護衛のアクロバンサーが常に寄り添っている(基本設定より)。ヒップラインの美しい小尻パーツと標足の足首が採用されたアクロレディ。前髪が外れるようになっており、アクロバンサーのゴーグルを付けることが可能。アクロバンサーは四肢が可動。背部は開いて小物入れになる。

MICRO PICK UP

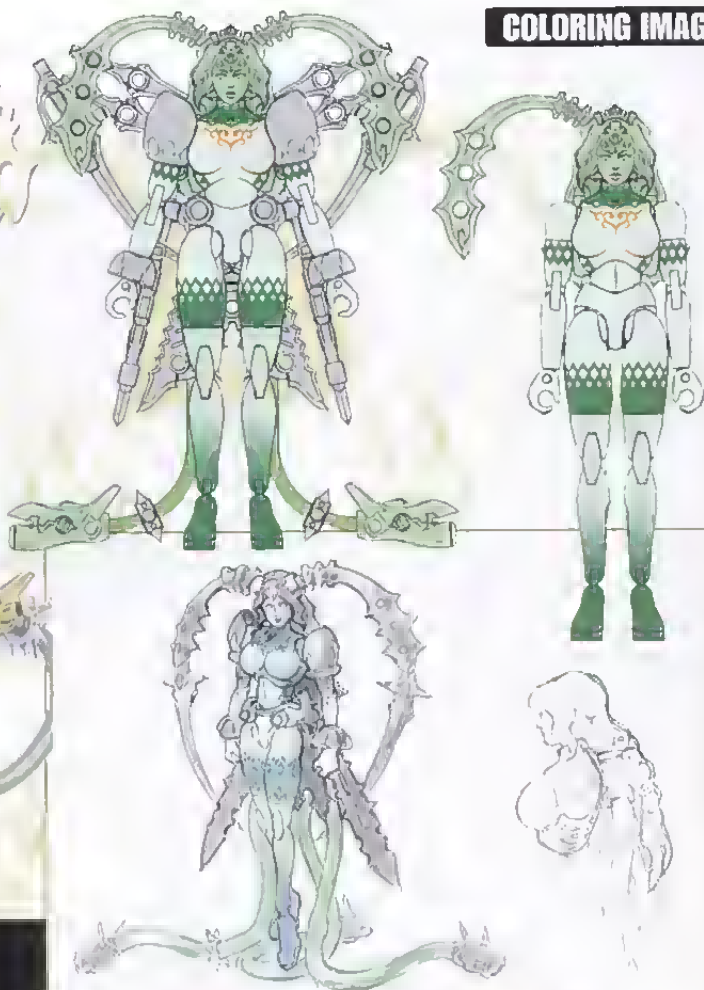
エルザのタンポ印刷は左足の「B.E.A.S.T」と右胸にあるマークだが、右胸のほうは試作品と製品版で色が変わっている。つまりエルザは製品版になる際、タンポの色数が増えたわけである。

製品版ではシルバーになる

OFFICIAL PHOTO

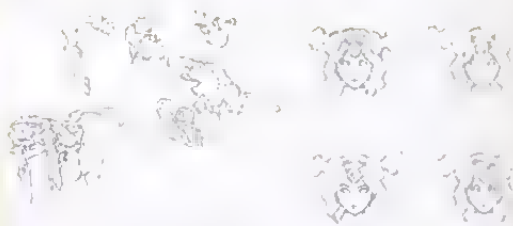


COLORING IMAGE



ブラーナのイメージスケッチ。基本的な構造から外觀まで、ほぼこの通りのイメージが製品版まで引き継がれていることがわかる。

左はブラーナの頭部パーツ分割図。おそらく現時点では全商品中最多のパーツ数を誇る。複雑な可動軸が高密度で詰まっているのが確認可能。右はブラーナのフェイスパーツ候補。この中から選ばれた顔つきから3面が起こされている。ちなみに採用されたのは右上。



DESIGN WORKS

2005年1月発売 定価: 1,365円 (税込)

アクロイヤーX2チームの一人。妖艶な魅力で相手を翻弄する女性型完全体アクロイヤー。見た目の美しさとは裏腹に、後頭部の大きな口から触手を吐き出す恐ろしい身体特性を持つ。また、怪しく光るその体で、闇夜でも獲物を毒牙へと誘い込む(基本設定より)。全身に蓄光素材が使われた女性素体を採用。また胸部はLLバスト、足首は新タイプのハイヒールとなっている。ペイントもグラデーションが使われた美しいもの。ゴルゴーンネイクはペンダブルを使用。11本もの新撃武器を頭部と腰部にマウントできる。

DEVELOPER'S COMMENT

不採用のメトリフ含め植物形態の「触手ギミック遊び……」をテーマにしていました。エルザ同様路線変更の際「巨乳」「蓄光」は素体の新機軸としての要素としてこちら側で要請しました。



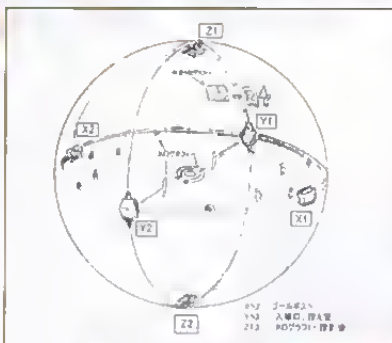
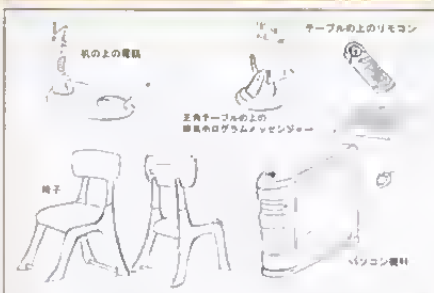
MAGAZINE ZEROONE

マガジンへゼロワン

マイクロマン30周年アニバーサリームックとして企画された「マガジンゼロワン」。新生マイクロマンワールドの詳細な設定やオリジナルストーリーが詰まっている。その完成までのプロセスを追って行きたい。



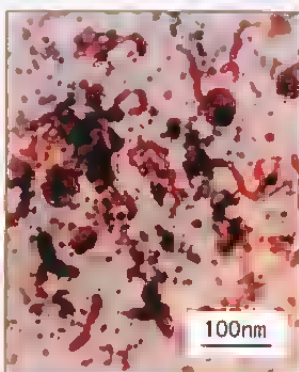
CGビジュアルイメージ



3DCGとして起こされたマイクロ居住区内のイメージラフスケッチ。SFテイストを重視しつつ、本当にマイクロサイズの人間が住むことを想定したときに快適であるぐらいのナチュラルなラインも残されている。

アクロウィルス

解説ページで登場した、アクロウィルスのビジュアルイメージ。この画像のキャプションでも触れられているとおり、アクロウィルスは常に新種へ姿を変えているため、これぞアクロウィルスと断定できる姿は存在しない。メジャーは1ナノメートル。



コミック

「マガジンゼロワン」が雑誌形式であり、本誌がゼロゼロのオマージュである以上、必ず入るべきであったコンテンツ。とある任務で秘密研究所に潜入したマイクロマンたちを、アクロウィルスが待ち受ける。しかしその奥には、封印された恐るべき事実があった。大まかにはこのようなストーリーだが、全て台詞

ストーリー解説

雑誌形態で連載されている「マイクロマンCGフォーストリー」のダイジェスト版となるべく、時間軸に沿って再構成。ただし「マガジンゼロワン」同様、必要所で閑話休題的に世界観の解説コーナーを設けている。マイクロ居住区の設定も起こされて、それに見合ったCGイメージが起こされることとなった。ちなみに全てが時間軸に沿っているため、マスターフォースよりもアクロウィルスのほうが先に紹介されるという作り。

タカラサイドの全面的なバックアップと監修を受けて生まれた本誌内の、各コンテンツを紹介していこう。

そもそも「マガジンゼロワン」のタイトルだが、これは昭和マイクロマン時代に発売された、マイクロマンコマンド3号あるいはマイクロマンレディコマンドが同梱されたムック「マガジンゼロワン」へのオマージュである。これはタイトルだけにとどまらず、プロローグやエピローグ、独特の時系列に沿ったストーリー解説など、現代的なアレンジをしながら、全体的な構成にわたってのリスペクトがなされている。

「マガジンゼロワン」は、マイクロマン30周年ムックとして、タカラとクアントのコラボレーションとして企画が立案、製作が開始された。

ジンは構想段階では、戦闘時以外はまるで弱気なキャラクターとして考案されていた。目の前に飛んできた奴に怯える描写がテキストデータに残っている。ちなみにジンがエネルギーを消費した姿を正面から見ると、レスキュー隊員M261シリーズと同一シルエットになる。

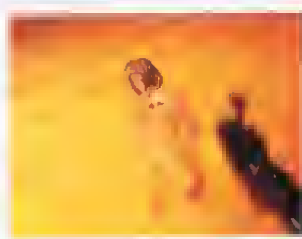


撮り下し写真

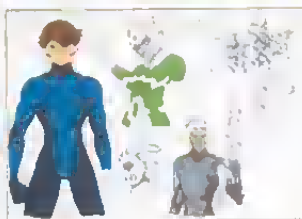
新生ミクロマンではあまり見られない、屋外ロケーションによる撮影も行われた。写真は天王洲アイル近辺にあるビルの屋上で、奥にレインボーブリッジが確認できる。

ノベルズ写真

オフィシャルCGフォトストーリーとは雰囲気異なる画面作りを狙って、ネコパブリッシングサイドで撮影された。右端はシャンニーがジンをかばうシーンで、ページの都合上本誌未使用。



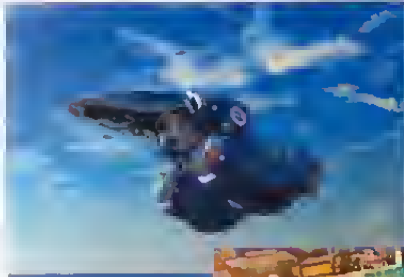
コミック



コミック版用に起こされた、マスターフォースたちのビジュアルイメージ。ちなみにマシンフォースのビジュアルも存在するのだが、ページ数の都合で登場が見送られた。その代わりにマシンフォースに先駆けてミリタリーフォースたちが登場、戦闘シーンを賑わせてくれた。



こちらは女性陣。野性的なダイアンや大人っぽいシナの姿が確認できる。シャンニーはオフィシャルではないため、共演が見られるのは本作のみ。



ミクロ居住区内の移動用フライトユニット。マシンミラーのスペックダウン版という設定で、デザインラインもわずかにミラーの面影を残したもののとなっている。

ミクロ居住区内の繁華街ビジュアル。さほどクセの強くないアジア風のイメージで製作された。よく見ると「西餅（ケーキ）」のオーダーメイドや、コーヒーショップの看板などもある。



付属ミクロマン

本誌のある意味肝となった部分。ジンとシャンニーは、クアント誌のオーダーメイドコンベンションで選出されたデザインに、応募者の命名がなされたキャラクター。スタンス的にはセミアフィシャルまたはアンオフィシャルなのだが、本誌の売りとして、決して悪くない成果を上げることができたと思われる。

ミッションフォースストーリー

正式タイトルは「CGPHOTO STORY SIDE MISSION FOR CE」。日本に派遣された落ちこぼれミクロレディシャンニーと、はぐれ者のジンとの衝突から、ある事件の謎が暴かれていくというストーリー。シャンニーは他人と違い、自分の身の回りに起きている事柄をリアルと感じることができない。彼女がリアルを感じることができないのは、自分を取り囲む全ての因果関係が氷解したときだけ——といったキャラ設計で、タカラの全面監修を受けたうえで製作された。

パッケージ

企画当初は「マガジンゼロセロ」のように、ムックのカバー裏表紙部分にブリスターが付いたタイプが考案されたが、出版流通上の強度制限の問題により、ボックスタイプとなった。ボックス部分はミクロマン2004パッケージのオマージュで同様のデザイン処理が施された。

ZERO MISSION FORCE

マガジンへゼロワンミッショントフォー

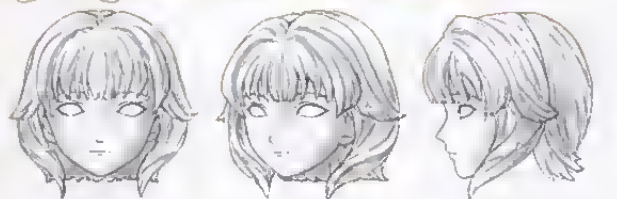
MFX
ソードウォリアージン



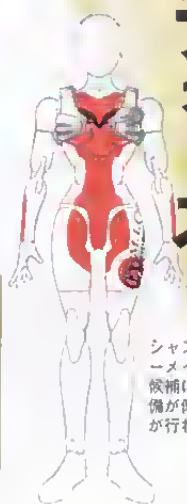
DESIGN WORKS



MFX-02
シールドヒーラー
シャニニー



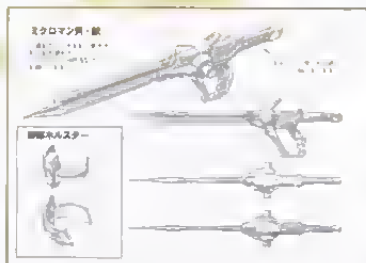
DESIGN WORKS



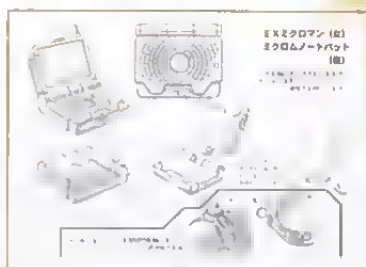
シャニニーの準備稿。オーダーマイドコンベンションの全候補に対して、このように装備が似合うかどうかのテストが行われた。

「マガジンゼロワン」のサイドソード・サイドシールドにそれぞれ付属したミクロマンで、タカラ×クアートのコラボレーションモデル。ミッショントフォーというオリジナルチームのなかの二人という設定。

ジンにはバルサーショットとエネルギージェネレーターが付属。バルサーショットは銃としての運用のほか、持ち替えると剣として構えることも可能で、抜刀のポーズもできる。シャニニーにはミクロム505ノートパッドとエンジンエルアムレットが付属。ミクロムはモニタ部分が開閉する。また膝立ち状態で操作ボイスを取ることも可能。



バルサーショット画稿。付属品がバルサーショットであることはかなり初期の段階から決まっていた。



ミクロム505ノートパッド画稿。もとは2パーツ構成だったが、タカラサイドのアレンジによってヒンジとモニタが別パーツの豪華な作りとなった。

2004-2005 MICROMAN ALL ITEM LIST

シリーズ名/価格

MICROFORCE/マイクロフォース

番号 商品名 (英語表記)

商品名 (日本語表記)

価格 (税込)

発売時期

MF1-01	COMMANDER MICROMAN	コマンダー・マイクロマン		
MF1-02	NINJA MICROMAN	ニンジャ・マイクロマン		
MF1-03	GUNNER MICROMAN	ガンナー・マイクロマン	1,029円	2003年5月
MF1-04	SPY MICROMAN	スパイ・マイクロマン		
MASTER FORCE/マスターフォース				
MF2-01	SKYMASTER HAYATE	スカイマスター ハヤテ		
MF2-02	GROUNDMASTER ALAN	グラウンドマスター アラン		
MF2-03	DIVENMASTER ROBERTO	ダイブマスター ロベルト	1,344円	2004年3月
MF2-04	AUTOMASTER RYAN	オートマスター ライアン		
ACROYEAR X/アクトイヤー エックス				
AX-11	ACROSCORL	アクトスコール		
AX-12	ACROCLEVE	アクトクレイヴ		
AX-13	ACROVDLTECH	アクトボルテック	1,344円	2004年3月
AX-14	ACROBIOM	アクトバイオム		
MICRO LADY/ミクロレディ				
ML1-01	COMMANDERLADY DIAN	コマンダーレディ ダイアン		
ML1-02	NINJALADY SHINA	ニンジャレディ シナ	1,344円	2004年5月
ACRO LADY/アクトレディ				
AL-11	ACROVENA	アクトヴェーナ		
AL-12	ACRODITA	アクトデイター	1,344円	2004年5月
MISSION FORCE/ミッションフォース				
MF3-01	SWORD WARRIOR JIN	ソードウォリアー ジン		
MF3-02	SHIELD HEALER XIANG-MI	シールドヒーラー シャンミー	2,800円	2004年8月
BIOMACHINE/バイオマシン				
BM-01	MACHINE MICROMAN XEKU with BIOMACHINE MIRROR	マシーンミラー・マシンマイクロマン セルク		
BM-02	MACHINE MICROMAN GOOOH with BIOMACHINE STINGER	マシーンステインガー・マシンマイクロマン ゴドー		
BM-03	MACHINE MICROMAN HACK with BIOMACHINE TIGER	マシーンタイガー・マシンマイクロマン ハック	1,680円	2004年9月
BM-04	MACHINE MICROMAN TRINITY with BIOMACHINE KONG	マシーンコンク・マシンマイクロマン トリニティ		
MILITARY FORCE/ミリタリーフォース				
MF4-01	SPACE RESCUE	スペースレスキュー		
MF4-02	TECHNO WAVE	テクノウェーブ		
MF4-03	LAVA PLANET	ラバプラネット		
MF4-04	VIRTUAL TASK	ヴァーチャルタスク	840円	2004年12月
MF4-05	NIGHT RECON	ナイトリコン		
MF4-06	STEALTH CAMO	ステルスカモ		
MF4-07	DEEP FOREST	ディープフォレスト		
MF4-08	SAND STORM	サンドストーム		
ACROYEAR X2/アクトイヤー エックス2				
AX-21	ACROPHANTOM	アクトファントム		
AX-22	ACROMEDALG	アクトメダルグ	1,365円	2005年1月
AL-21	ACROELZA	アクトエルザ		
AL-22	ACROPLANA	アクトプラナーナ		

シリーズ名/価格

MICROMAN MAGNEFORGE/マイクロマン マグネフォース

番号 商品名 (英語表記)

商品名 (日本語表記)

価格 (税込)

発売時期

MGM-01 MAGNEMICROMAN ACHILLES

マグネミクロマン アキレス

1,575円

2005年4月

MGM-02 MAGNEMICROMAN THESEUS

マグネミクロマン テゼウス

1,575円

2005年5月

ACROYEAR MAGNEFORGE/アクトYEAR マグネフォース

MGA-01 MAGNEACROYEAR PHOBOS

マグネアクトYEAR フォボス

1,575円

2005年4月

MGA-02 MAGNEACROYEAR ATLAS

マグネアクトYEAR アトラス

1,575円

2005年5月

MGA-03 MAGNEACROYEAR METIS

マグネアクトYEAR メティス

1,575円

2005年5月

RAOD SPALTAN/ロードスバルタン

RS-01 MACHSLUGGER+MICROMAN KAITO

マッハスラッガー+マイクロマン カイト

1,680円

2005年6月 予定

RS-02 RIDEPTTHON+MICROMAN RYU

ライドプイトン+マイクロマン リュウ

1,680円

2005年6月 予定

RS-03 DELTAPHANTOM+MICROMAN THUNDER

デルタファントム+マイクロマン サンダー

1,680円

2005年6月 予定

RS-04 SIDECALIBER+MICROLADY RAY

サイドキャリバー+マイクロレディレイ

1,680円

2005年6月 予定

MICRO ACTION SERIES/マイクロ アクションシリーズ ■ タツノコブアイト

MA-01 GACHAMAN

ガッチャマン

1,029円

2003年5月

MA-02 CASSHERN

キャシャーン

1,029円

2003年5月

MA-03 POLIMAR

ポリマー

1,029円

2003年5月

MA-04 TECCAMAN

テックマン

1,029円

2003年5月

MA-05 VOLTER

ヴォルター

1,029円

2004年4月

MICRO ACTION SERIES/マイクロ アクションシリーズ ■ GASSHERN

MA-06 CASSHERN (MOVIE VERSION)

キャシャーン (劇場版)

1,029円

2004年4月

MICRO ACTION SERIES/マイクロ アクションシリーズ ■ バットマン

MA-07 BATMAN (COMIC VERSION)

バットマン (コミックバージョン)

1,029円

2004年4月

MA-08 BATMAN (FLIGHT GEAR VERSION)

バットマン (フライトギアバージョン)

1,029円

2004年4月

MA-10 CATWOMAN

キャットウーマン

1,050円

2004年9月

MA-SP01 BATMAN & BATGIRL

バットマン & バットガール

1,365円

2005年8月 未予定

MA-20 BATMAN SAMURAI ARMOR

バットマン サムライアーマー

1,365円

2005年7月 未予定

MA-19 RAS' AL GHUL

ラス・アル・グル

1,050円

2005年7月 未予定

MA-18 BATMAN (BIGINS VERSION)

バットマン (BIGINSバージョン)

1,050円

2005年7月 未予定

MICRO ACTION SERIES/マイクロ アクションシリーズ ■ デビルマン

MA-09 DEVILMAN (TV ANIMATION VERSION)

デビルマン (TVアニメーション)

1,050円

2004年7月

MA-SP02 DEVILMAN & SILANE

デビルマン & シレーヌ

2,100円

2004年9月

MICRO ACTION SERIES/マイクロ アクションシリーズ ■ ストリートファイター

MA-11 STREET FIGHTER CHUN-LEE

ストリートファイター 春麗

1,050円

2005年2月

MICRO ACTION SERIES EX/マイクロ アクションシリーズ EX

MA-12 STREET FIGHTER SAKURA

ストリートファイター さくら

1,050円

2005年2月

MAEX-01 SCOT TRACY

スコット・トレシー

1,599円

2004年8月

MICRO ACTION SERIES/マイクロ アクションシリーズ ■ KIGURUMI

MAEX-02 VERGIL TRACY

バーギル・トレシー

1,599円

2004年8月

KM-01 GODZILLA (FIRST VERSION)

ゴジラ (初代バージョン)

1,575円

2004年12月

KM-02 GODZILLA (FINAL WARS VERSION)

ゴジラ (ファイナルウォーズバージョン)

1,575円

2004年12月

KM-SP01 GODZILLA VS KINGGIDOLLA SET (BIG 3 MONSTERS/FINAL WARS VERSION)

ゴジラVSキングギドラセット (三大怪獣地球最大の決戦バージョン)

3,150円

2005年2月

MATERIAL FORCE/マテリアルフォース ■ 男は黙る

MA-01 OBSIDIAN

オプシディアン (黒)

499円

2003年10月

M-02 CLOUD

クラウド (白)

499円

2003年10月

M-03 ROVER

ローヴァー (黒色)

499円

2003年10月

M-04 CORE

コア (赤)

499円

2003年10月

M-05 SUR

スー (青)

499円

2003年10月

M-06	TURSO	トルソ(紺)	2004年7月
M-07	SPIRAT	スピリット(緑)	2004年9月
M-08	TRISTIS	トリスティス(灰色)	2004年12月
M-09	MER	メーア(紺)	2005年3月

シリーズ名/価格

MATERIAL FORCE/マテリアルフォース ■女性兼用 ※バストサイズ34インチ

番号	商品名 (英語表記)	商品名 (日本語表記)		
ML-01	WEISS	グレイス(白)※バストサイズ	499円	2004年12月
ML-02	FROID	フロロ(白)※バストMサイズ		
ML-03	LAVINE	ラヴィーネ(白)※バストLサイズ		
ML-04	STELLA	ステラ(黒)※バストMサイズ		
ML-05	WEGA	ウェーガ(黒)※バストMサイズ		
ML-06	NOVA	ノーヴァ(黒)※バストLサイズ		
ML-07	CRESCENT	クレセント(黄)※バストSサイズ		
ML-08	LUNE	リュンヌ(黄)※バストMサイズ		
ML-09	SELENE	セレーネ(黄)※バストLサイズ		
ML-10	AIRE	アリュア(水色)※バストサイズ		
ML-11	WIND	ウィンド(水色)※バストサイズ	2005年3月	
ML-12	CIEL	シエル(水色)※バストサイズ		
ML-13	CERASUS	セラサス(桃色)		
ML-14	ROSA	ロッサ(緑色)		
ML-15	CEREZA	セレーザ(桃色)		
ML-16	LANDA	ランドダ(肌色)		
ML-17	COLLINE	コリーヌ(肌色)		
ML-18	CANON	カノン(肌色)		
ON BOARD X TAKARA X FURIFURI/ミクロマン30周年コラボ付属				
	DEATH BLAZEWHITE	デス・ブレイズ(レイト)	3,900円	2004年5月
		デス・ブレイズ(ホリオン)	3,900円	2004年5月
マジンガー(ゼロワン) Quantos上オーダーマイトコンベンション 商品				
AX-14 (ST)	STEALTH BAIOM	ステルスバィオム	—	2004年6月
2003夏 マンダース限定				
	COMMANDER SURVIVE	コマンドーサバイブ	1,000円	2003年8月
タカラホビー.com限定 ミクロマン				
	com MICROMAN	com ミクロマン	—	2003年9月
サン・デイエゴ コミコン・バンダーナショナル限定				
	MICRO TRAINER MACHINE	コミックコンベンション限定ミクロマン ミクロトレーナーマシン	5ドル	2004年7月
トイストリームプロシエクト				
MA-09	DEVIL MAN (TV VERSION)	デビルマン(TVアニメバージョン)	1,050円	2004年9月
タカラXHDPXネイバーランド				
	DARK ARMY	ダークアーミー	1,000円	2004年7月
タカラXデビロツク(トイザンズ付属)				
	MASK'D DEVILLOCK	マスクドデビロツク	3,900円	2005年6月
タカラXデビロツク(トイザンズ付属)				
	MASK'D BLACK DEVILLOCK	マスクドブラックデビロツク	3,900円	2005年6月
バリエーション キャンペーン商品				
	MATERIAL LADY FRESH COLOR	マテリアルレディー フレッシュカラー	—	2004年9月

2004-2005 MICROMAN ALL ITEM LIST

LIMITED EDITION

マイクロマン 2003〜2005 限定品モデル

マイクロマンの限定モデルはイベントやキャンペーンなどで見かけることができる。必ずしも入手が保証されているものではないが、もし入手することができたら、大切に保存するか、遊び倒すか。それはユーザー次第。



コマンダーサバイヴ

ワンダーフェスティバルで限定品として販売されたコマンダーマイクロマンのカラーバリエーション。全ての装備とフェイスパーツがブルーガンメタルメッキとなっており、成形色はクリアダークグリーン、ペイントはライトグリーン、タンポ印刷がレッドという仕様。パッケージに貼られる専用のシールも製作された。

PANTONE 304C

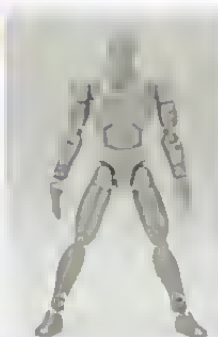


PANTONE 304C

MICROMAN 2003
COMMANDER SURVIVE

.comマイクロマン

横浜おもちゃみらい博のタカラフースで、ブース内から五つの英文字を探し出し、英単語を作ってサイトに応募するともらえることができた景品。顔にメッキが施されておらず、全身シルバーグレー成型で胸と右腕にタンポ印刷のみ、というシンプルな作りであった。ちなみに英単語の正解は「MICRO」。



シルバーミリタリーフォース

コミックキャラクターオーディションのプレゼント賞品として発表されたミリタリーアクロイヤー。関節はともかく、全身メッキ処理のされた新生マイクロマン素体は初めての試みである。



ステルスバイオム

オーダーメイドコンベンションの賞品として容易された、シルバーメッキとクリア素体のバイオム。さらにもうひとつの特長として、アクロイヤーが通常の8節から16節に増えているという逸品。

マイクロマンはそのサイズの小ささと精密なギミック、そしてなによりコンテンツとしての人気度が高いため、限定モデルも少なくない。

他社とのタイアップモデルを除くと、新生マイクロマンのキャラクターを使用した限定モデルはこれだけ存在する。イベントやプレゼントとして用意されたものがほとんどだが、タカラホビー803やホビー誌などで事前情報を入手することが出来るので、チェックは欠かせないようにしたい。

このほかコラボレーションでなく、限定モデルとしては、バイオマシニングペインのマテリアルレディフレッシュユと、米サンディエゴ州で開催されたコミックコンベンション・インタースペースで限定のマテリアルフォースが存在するが、マテリアルという括りのため、割愛させていただきます。

EPILOGUE

いつもマイクロマンシリーズをご愛顧いただきましてありがとうございます。
通常であれば、あまり公開することのないマイクロマン開発・製作の裏側に
スポットをあてた本誌はいかがでしたでしょうか？

“宇宙から来た小さな巨人”が工場で組み立てられている姿に幻滅された方、
あるいは精密なフィギュアの製作工程に興味深く見ていただいた方、様々な方だと思います。

今回本誌でも中心にしている「新生マイクロマン」は、
昨今のフィギュアブームに合わせた形の一新したボディをベースに、
2003年度から展開をし、3年目を迎えました。

すでに通算すると100種を超えるアイテムを製作したことになり、
ここまで続けてこれましたのも、ひとえに皆様のおかげであります。

私は今回の展開で、かつてマイクロマンで遊んだことのないお客様にも
マイクロマンの面白さやすばらしさを知っていただきたい……ということがありました。

人形としての精密さはもちろん、それに絡む周辺の世界観、ギミックの面白さ、
オリジナルストーリーやSFデザイン……などマイクロマンの持つ魅力は沢山あります。

ひとつの方法策として「マイクロアクションシリーズ」（マイクロマンボディをベースにしたキャラクター展開）は、
歴史上からすると邪道ではありますが、それによって初めてマイクロマンを知り、
オリジナルの昔の商品にも興味を抱いてくれたお客様もいらっしゃるようで、

結果的には良かったのかな……と思っております。

私のモットーとしていることに「マイクロマンに不可能はない」という論理があります。
今回の2003年からの新展開では合体ロボに変形マシン……といった男玩の王道以外にも、

過去に例をみないチャレンジをがむしゃらに試みてきました。

先に述べたキャラクター版權を取得したシリーズを出してみたり、

布製の洋服を着せてみたり、怪獣の着ぐるみに入れてみたり、

改造用の素体として販売してみたり、ミクコレディを開発し展開してみたり、
商品にいろんな素材を取り入れてみたり……かつてない異色のマイクロマン商品に、
賛否両論あったかと思いますが。しかしその中にはマイクロマンという玩具の持つ
「無限の可能性」を新しい時代、市場で昇華させたいという気持ちがありました。

どんなシュチュエーションでも玩具界において変幻自在に登場する、
文字どおりの「小さな巨人」として皆様に愛されるコンテンツを目指すところとしたいと思います。

最後にこの本を製作するにあたって頑張ってくださいました出版社の方々、

快くご協力いただきました様々なスタッフの方々、

またお買い上げいただきました皆様に厚くお礼申し上げます。

株式会社タカラ
BOYSマーケティング部 NEXTホビーチーム
安彦一民



ミクロマン パーフェクトワークス

製作	畑山護之 (Quanto)
企画・構成・執筆	梶野秀介 (DOGMASK)
装丁	村瀬亜希子 (JAPS)
本文デザイン	D-STUDIO
カバーイラスト	篠原 保
撮影	高嶋一成 (Colors) 磯崎威志 (Colors)
執筆協力	安彦一民 (株式会社タカラ) 中島真由美 (Office.NT) 松田孝宏 (オールマイティ) 西川未央
広告	門内文明 伊藤真悟 佐々木基博 増田ひとみ 中村和加奈 尾花寿栄
営業	鎌田洋城 肝付兼人
広報	佐々木大輔 板谷洋智 (JAPS)
協力 (50音順)	市川裕文 清水 徹 篠原 保 前嶋隆一 マーシーラビット 紫深猫 樋口雄一 (デザインメイト) 室田純也 (デザインメイト) 安田隆宏 (株式会社タカラ) DOGMASK
プリプレス	宮嶋印刷 コスモグラフィック
監修	株式会社タカラ

NEKO MOOK 808 ミクロマン パーフェクトワークス

編集・発行人／笹本健次
発行所／株式会社ネコ・パブリッシング
〒152-8545
東京都目黒区碑文谷4-21-13
phone 03-5723-6004 (編集部)
03-5723-6013 (営業部)
03-5723-6012 (広告部)

印刷所／大日本印刷株式会社

©NEKO PUBLISHING CO.,LTD./不許複製
©TAKARA CO.,LTD. 1974-2005

ネコ・パブリッシング・インターネットホームページ
www.neko.co.jp

趣味の総合ポータルサイト「ホビダス」
www.hobidas.com



FROM WRITER

なんとかパーフェクトワークスが完成にこぎつけました。

本書のクオリティアップのために並々ならぬ努力をしていただきました。安彦様ほか株式会社タカラの皆様。そして「Quanto」編集長畑山様ほか編集部の皆様。そして力を貸してくださったすべての方々。どうもありがとうございました。

最後の最後に、本書を読んでくださった読者のみなさん。至らない点があったと思われませんが、本当にありがとうございました。

よかったら、いつかみんなで集まって、ミクロマンで遊びましょう。

自分の持ちキャラは、ええと――。

(梶野秀介)

